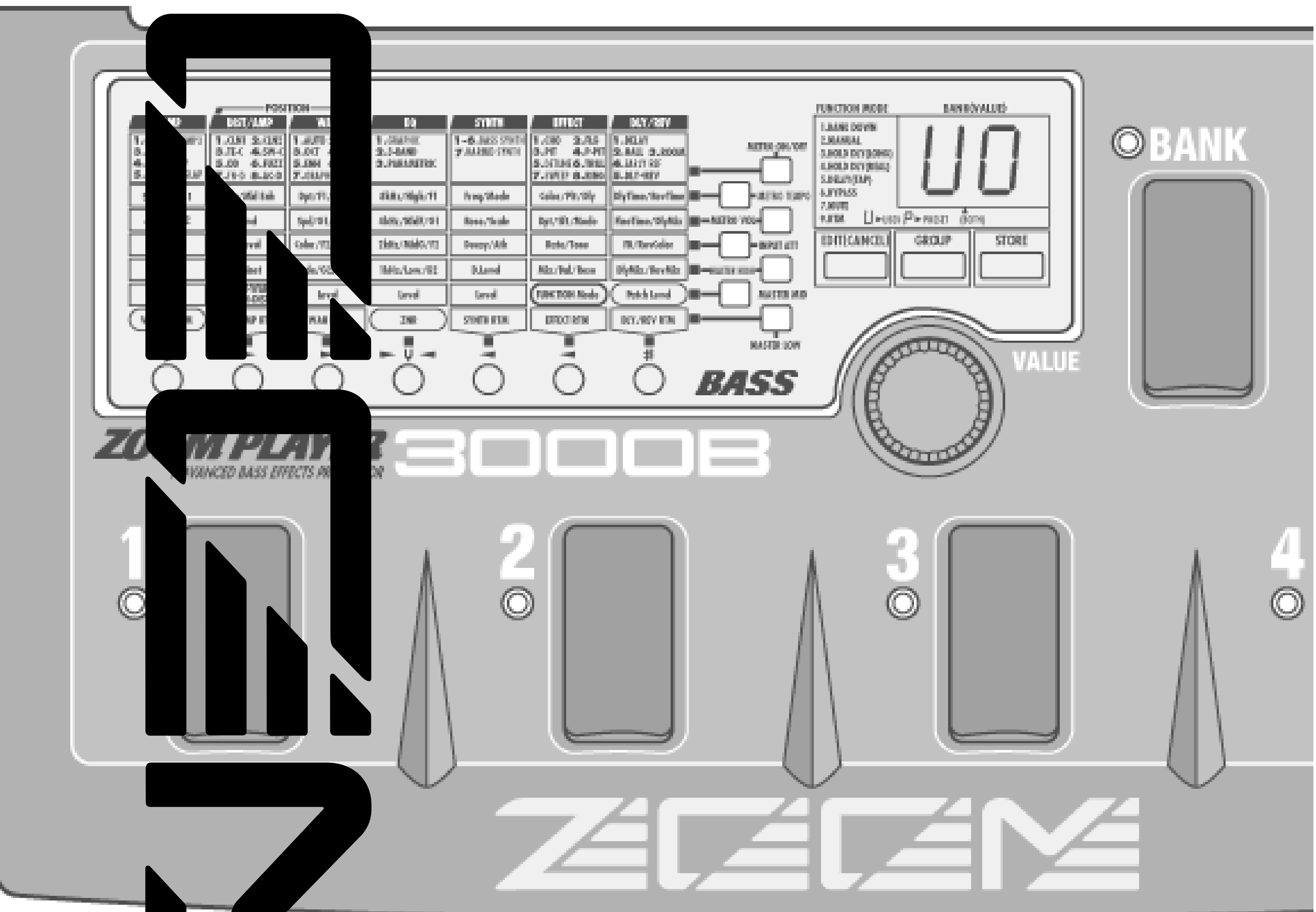
ZOOM PLAYER

ADVANCED BASS EFFECTS PROCESSOR

3000B



オペレーションマニュアル

安全上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。

⚠ 警告 **この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。**

⚠ 注意 **この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。**

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

⚠ 警告 電源について

3000Bの電源には付属のACアダプターを使用します。
これ以外のACアダプターでご使用になりますと、故障や誤動作あるいは火災などの原因となり危険です。

AC100Vと異なる電源電圧の地域(たとえば国外)で、3000Bをご使用になる場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターをご使用ください。

長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターをACコンセントから抜いておくようにしてください。

⚠ 注意 使用環境について

3000Bをつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。

●温度が極端に高くなるところや低くなるところ
●湿度が極端に高いところ
●砂やほこりの多いところ
●振動の多いところ

⚠ 注意 取り扱いについて

3000Bは精密機器ですので、フットスイッチ以外のスイッチ類は足で踏むなど無理な力を加えないようにしてください。
必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。

⚠ 注意 接続ケーブルと入出力ジャックについて

ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行なってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行なってください。

⚠ 注意 改造について

ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負い兼ねますのでご了承ください。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

3000Bは、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、3000Bと影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。

デジタル制御の電子機器では、3000Bも含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。

クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。

「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

保証書の手続きとサービスについて

3000Bの保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された販売店で必ず保証書の手続きを行なってください。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますのでお買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1.保証書のご提示がない場合。
2.保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3.お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
4.当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が 不適当であった場合。
5.故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6.お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7.火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
8.消耗品（電池など）を交換する場合。
9.日本国外でご使用になる場合。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行ないます

このマニュアルは将来必要となることがありますので、必ず参照しやすいところに保管してください。

目次

はじめに

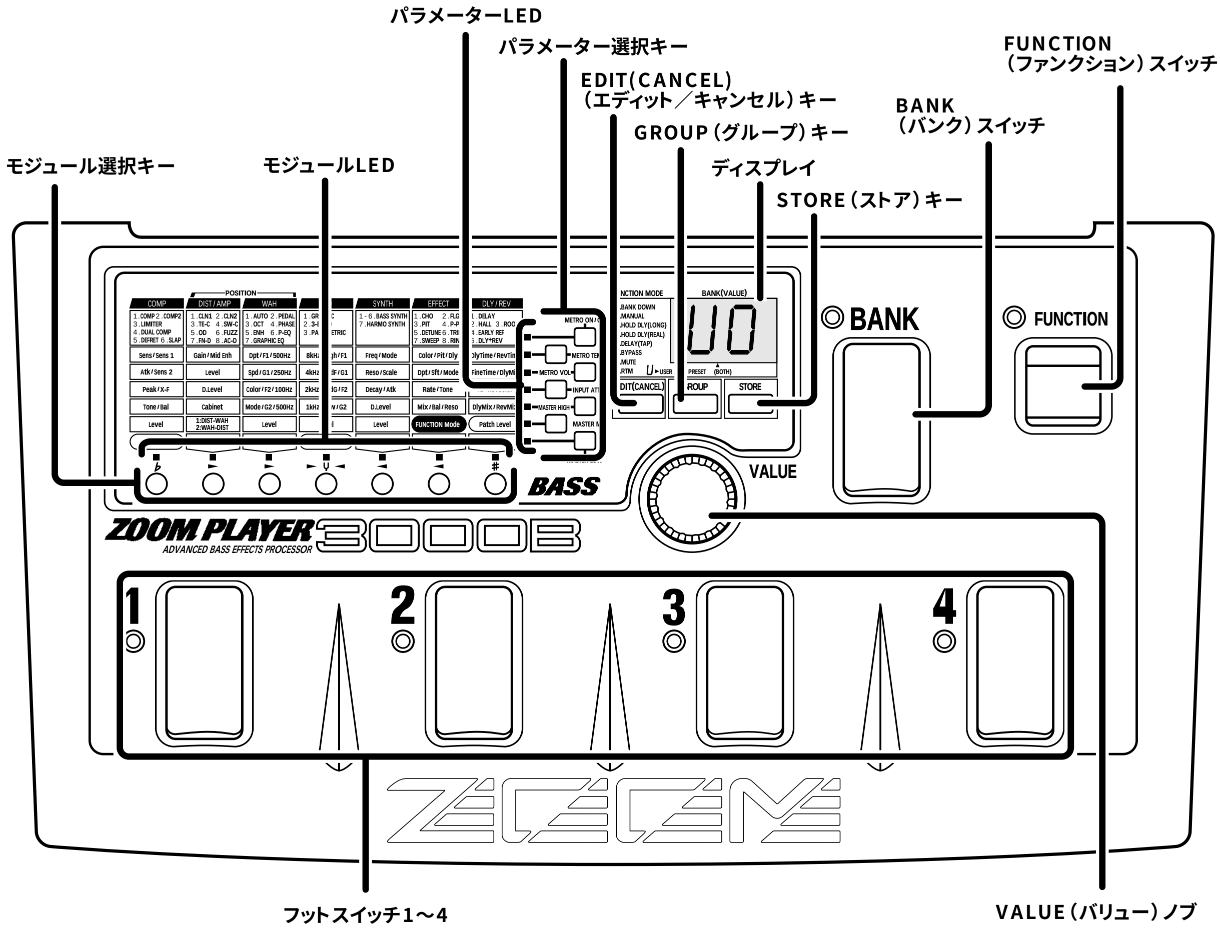
このたびは、ズームプレーヤー 3000B（以下“ 3000B ”と呼びます）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。3000B はつぎのような特長を備えたベース用マルチエフェクターです。

- 45 種類のエフェクトを内蔵。最大 9 種類のエフェクトを組み合わせ、多彩なサウンドが楽しめます。
- フレッテッドのベースをフレットレスベース風のサウンドに変身させる DEFRET、2 フィンガー奏法でもスラップ奏法風のサウンドが得られる SLAP など、ベースに特化したエフェクトが多数搭載されています。
- ベースシンセサイザーを内蔵。ベース音のピッチを検出して内蔵音源を発振させ、シンセ音によるユニゾンのフレーズやハーモニーを演奏できます。さらに、トリル奏法やスイープ奏法を自動的に行なうユニークなエフェクトも用意されています。
- 個々のエフェクトからは独立したホールドディレイ機能を搭載。いつでも最長 6 秒間のフレーズを録音し、繰り返し再生できます。また、ディレイタイムをフットスイッチ操作で指定することも可能です。
- ユーザーが機能を定義できるファンクションスイッチを搭載。バイパススイッチやミュートスイッチとして利用できるほか、演奏中にエフェクトの要素やボリュームをリアルタイムで変化させるコントローラーとしても使用可能です。
- オプションのリモートペダル RP01 を接続すれば、操作しやすい位置にペダルを配置して、エフェクトの要素やボリュームをリアルタイムで変更できます。ペダルワウ、ペダルピッチシフターとしても利用することも可能です。
- 楽器の特性や演奏する場所に応じて、入力感度や音質を調節できます。
- メトロノーム機能やオートチューナー機能など練習に便利な機能を内蔵しています。

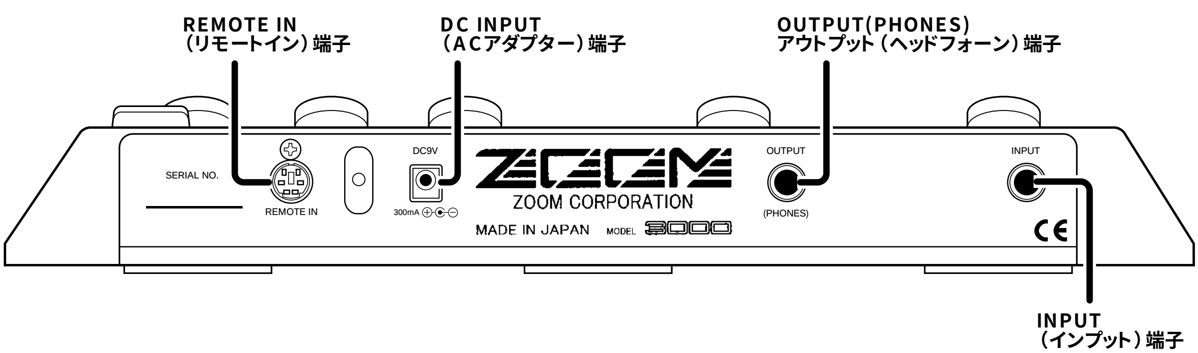
3000B の機能をよく理解し、末永くご愛用いただくために、このマニュアルをよくお読みくださるようお願いいたします。

各部の名称

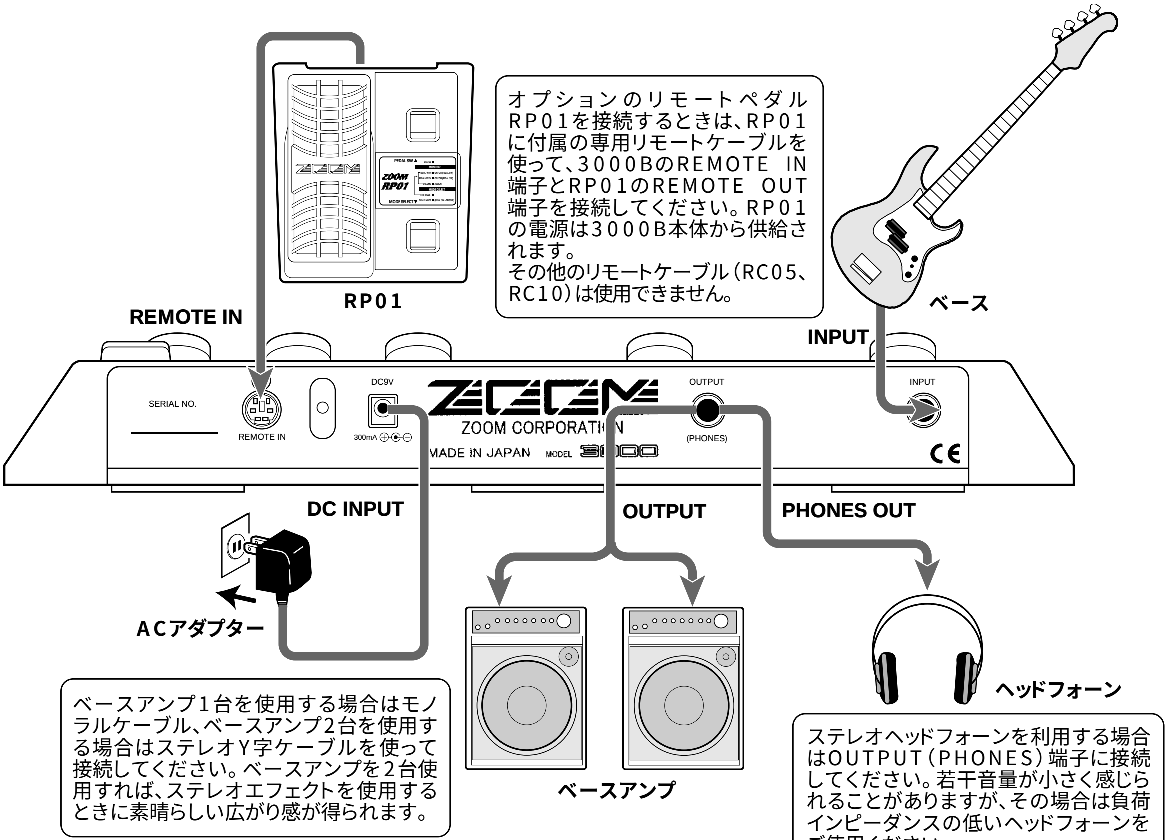
フロントパネル



リアパネル



接続しましょう



オプションのリモートペダルRP01を接続するときは、RP01に付属の専用リモートケーブルを使って、3000BのREMOTE INの端子とRP01のREMOTE OUT端子を接続してください。RP01の電源は3000B本体から供給されます。
その他のリモートケーブル（RC05、RC10）は使用できません。

ベースアンプ1台を使用する場合はモノラルケーブル、ベースアンプ2台を使用する場合はステレオY字ケーブルを使って接続してください。ベースアンプを2台使用すれば、ステレオエフェクトを使用するときに素晴らしい広がり感が得られます。

ステレオヘッドフォーンを利用する場合はOUTPUT（PHONES）端子に接続してください。若干音量が小さく感じられることがありますが、その場合は負荷インピーダンスの低いヘッドフォーンをご使用ください。

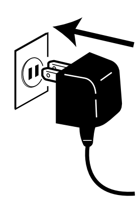
演奏前の準備

接続が済んだら、つぎの操作で音量を調節します。

操作1 アンプの電源を切り、ボリュームを最小にしぼった状態で 3000B を楽器やアンプと正しく接続してください。

操作2 3000B の電源をオンにしてください。

DC INPUT 端子に付属の AC アダプターを接続します。
AC アダプターをコンセントに差し込むと、3000B の電源がオンになります。



操作3 アンプの電源を入れてください。

楽器を弾きながら、楽器やアンプのボリュームを適切な音量に調節しましょう。

3000Bのご紹介

3000Bの用語について

ここでは、マニュアルで使用する3000Bの用語について説明します。

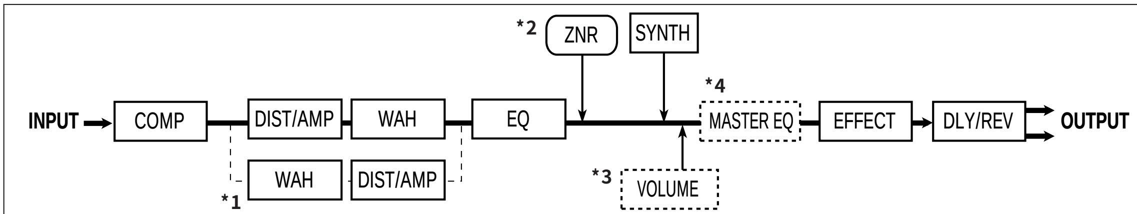
■エフェクトモジュール

エフェクトモジュールとは、コンプレッサーやディレイなどのコンパクトエフェクターのように、音を加工したり、さまざまな効果を加える単体エフェクトのことです。3000Bには7つのエフェクトモジュールがあり、すべてのモジュールを同時に、あるいは好きなモジュールのみを組み合わせて利用できます。

3000Bのエフェクトモジュールには、次の種類があります。

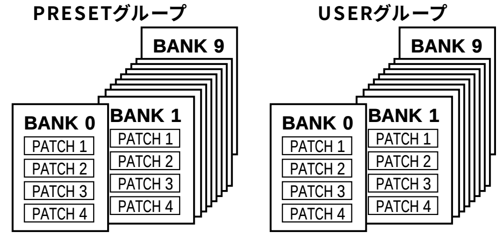
- **COMP(コンプレッサー)**
- **DIST/AMP(ディストーション/アンプシミュレーター)**
- **WAH(ワウ)**
- **EQ(イコライザー)**
- **SYNTH(ベースシンセサイザー)**
- **EFFECT(エフェクト)**
- **DLY/REV(ディレイ/リバーブ)**

次の図は、3000Bに含まれるエフェクトモジュールどうしの信号の流れを表したものです。



*1 エフェクトモジュールDIST/AMPとWAHの順番は入れ替え可能です。
*2 ZNRは、ノイズを軽減するZOOM独自のノイズリダクションシステムです。
*3 RTM機能を利用して、ボリュームをオプションのリモートコントロールペダルRP01または本体のFUNCTIONスイッチでコントロールできます。
*4 MASTER EQは、個々のパッチとは独立して設定できるイコライザーです。

■パッチ/グループ/バンク



3000B内部の設定は、" パッチ "と呼ばれる単位でメモリーに保存したり、メモリーから読み出すことができます。" パッチ "とは、最高7つのエフェクトモジュールを組み合わせ、それぞれの設定内容を記憶したものと考えることができます。
パッチを保存する場所として、書き換え可能なUSER(ユーザー)と読み出し専用PRESET(プリセット)という2種類の" グループ "があり、それぞれ40種類ずつ、合計80種類のパッチが保存されています。
3000Bではパッチを4つ1組で呼び出し、フロントパネルのフットスイッチ1~4を使ってパッチを切り替えます。この4つ1組のパッチの組み合わせを" バンク "と呼びます。USERグループ、PRESETグループそれぞれに対し0~9のバンクがあります。

■エフェクトタイプとパラメーター

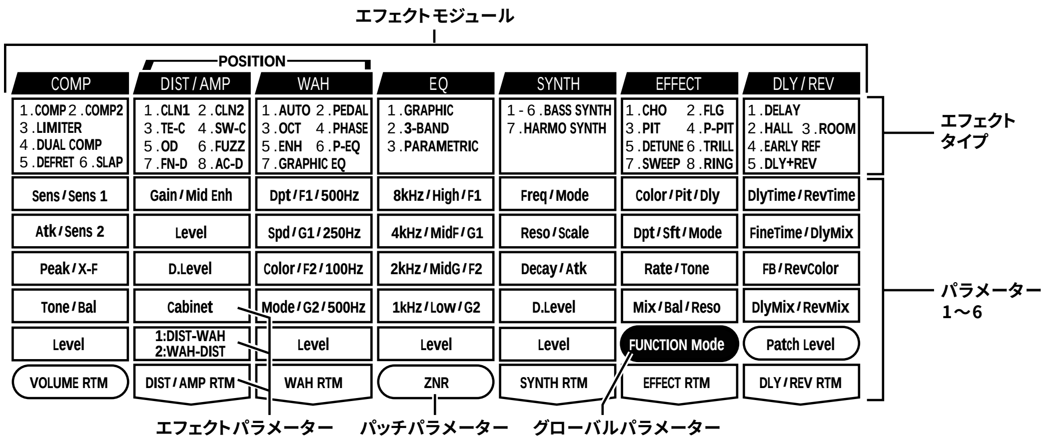
3000Bのエフェクトモジュールには、それぞれ複数の効果が用意されています。これらの効果を" エフェクトタイプ "と呼びます。エフェクトモジュールごとにエフェクトタイプを1つ選んで使用できます。
また、ユーザーが設定内容を自由に変更できる要素のことを" パラメーター "と呼びます。3000Bのパラメーターには、次の3種類があります。

●エフェクトパラメーター
エフェクトモジュールごとにエフェクトの効き具合や信号の流れなどを決定するパラメーターです。エフェクトパラメーターの設定内容は、パッチごとに保存されます。

●パッチパラメーター
パッチの最終的なレベル調節や ZNR の設定など、パッチ全体に関連する要素を設定するパラメーターです。パッチパラメーターの設定内容は、パッチごとに保存されます。

●グローバルパラメーター
すべてのパッチに共通して働くパラメーターです。3000B では、FUNCTION スイッチの機能を決定する FUNCTION Mode がこれに当たります。グローバルパラメーターの設定を変更した後でパッチを切り替えても、その設定内容は電源を切るまで保持されます。また、電源を切った後でも設定内容を保存しておきたい場合は、USER グループのいずれかのパッチを選んで保存操作を行います。

それぞれのエフェクトモジュールで使用可能なエフェクトタイプとパラメーターは、パネル上で確認できます。



■モード

3000B の働きは、目的別に大きく 5 種類に分けることができます。これらの働きを“ モード ”と呼びます。3000B のモードには次の種類があります。

●プレイモード……パッチを選んで、エフェクトを使って演奏する
パッチを選んで、楽器の音にエフェクトをかけて演奏するモードです。エフェクト音を一時的にオフにする機能や、楽器のチューニングを合わせるオートチューナー機能もこのモードから利用できます。

●マニュアルモード……エフェクトモジュールを個別にオン／オフする
フロントパネルのスイッチ類を使って、演奏中に個々のエフェクトモジュールのオン／オフを切り替えるモードです。

●エディットモード……各種パラメーターを変更する
現在選んでいるパッチのエフェクトパラメーターやパッチパラメーターをエディット（編集）することで、お好みに合わせてパッチを作るモードです。

●ストアモード……パッチを保存／コピーする
エディットしたパッチをメモリーに保存したり、メモリー内のパッチを別の位置にコピーするモードです。

●特殊モード…… 3000B を初期状態にもどす
3000B の内部設定と USER グループの全パッチ、または USER グループの任意のパッチを工場出荷時の初期状態にもどす特殊な機能です。

■ RTM

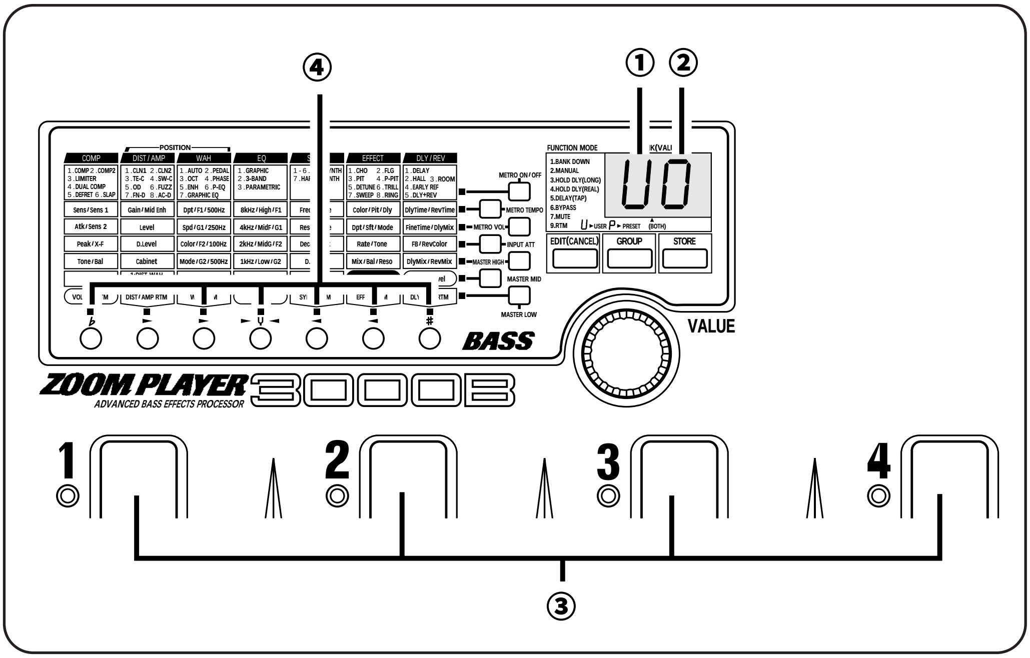
RTM（リアルタイムモジュレーション）とは、フロントパネルの FUNCTION スイッチ、またはオプションのリモートペダル RP01 を使って、特定のエフェクトパラメーターやボリュームをリアルタイムで変更する機能です。例えば演奏中に足元で歪みの深さを変えたり、原音とリバーブ音のミックスバランスを変えるなど、表現力豊かな演奏が可能になります。RTM のオン／オフや変化幅はエフェクトモジュールごとに設定し、パッチの一部として保存できます。

パッチを聴いてみましょう（プレイモードの操作）

プレイモードはパッチを選択して演奏するためのモードです。３０００Ｂの電源を入れると、自動的にプレイモードとなり、USERグループのBANK ０のパッチナンバー１が選ばれます。

プレイモードのパネル表示

プレイモードでは、パネル上のディスプレイやLEDに、つぎのような情報が表示されます。



① **グループ**
現在選ばれているグループの種類が、ディスプレイの左の桁に表示されます。

② **バンクナンバー**
現在選ばれているバンクナンバーが、ディスプレイの右の桁に表示されます。

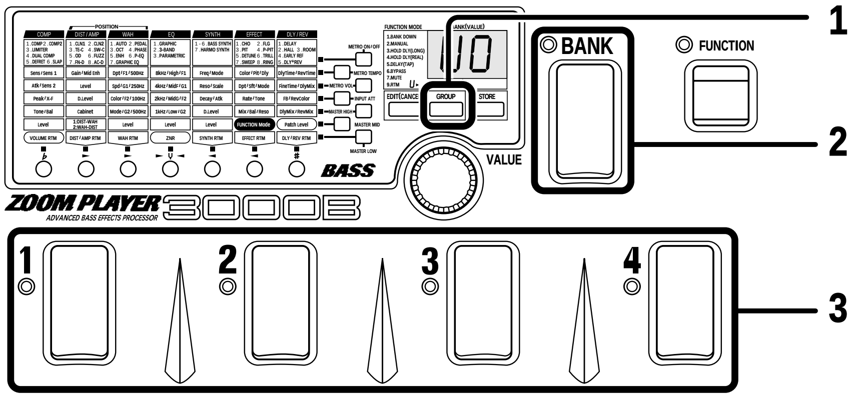
③ **パッチナンバー**
現在選ばれているパッチナンバーに対応する、フットスイッチ１～４のLEDが点灯します。

④ **エフェクトモジュールのオン／オフ**
現在選ばれているパッチ内でオンになっているエフェクトモジュールは、パネル上のモジュールLEDが点灯します。

パッチを聴いてみましょう（プレイモードの操作）

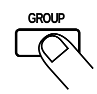
パッチを選ぶ

プレイモードでは、メモリーに保存された 80 種類のパッチ（USER グループのパッチ 40 種類＋ PRESET グループのパッチ 40 種類）の中から好きなパッチを 1 つ選んで演奏することができます。

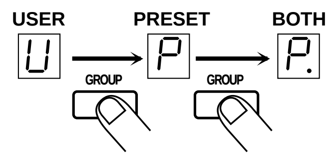


操作1 GROUP キーを押してグループを選んでください。

パッチを選ぶときには、まず最初にどのグループのパッチを使用するかを決めます。GROUP キーを押すごとに、ディスプレイの左の桁に、つぎの 3 種類が順番に表示されます。



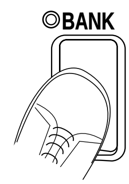
- U（USER）　　　　：ユーザーグループのパッチのみ使用可能。
- P（PRESET）　　　：プリセットグループのパッチのみ使用可能。
- U.または P.（BOTH）：ユーザーグループとプリセットグループの両方のパッチを使用可能。

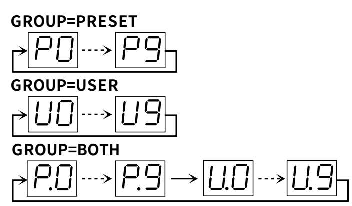


操作2 BANK スイッチを踏んでバンクを選んでください。

1 回踏むごとに、1 つ上のバンクナンバーに切り替わります（このとき、ディスプレイのバンクナンバーが点滅します）。

HINT この状態では、まだパッチは切り替わりません。

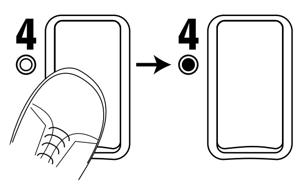


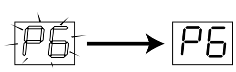


操作3 フットスイッチ 1 ～ 4 を踏んでパッチを選んでください。

フットスイッチの LED が点灯し、そのパッチが選ばれたことを表わします。また、ディスプレイのバンクナンバーが点滅から点灯に変わります。

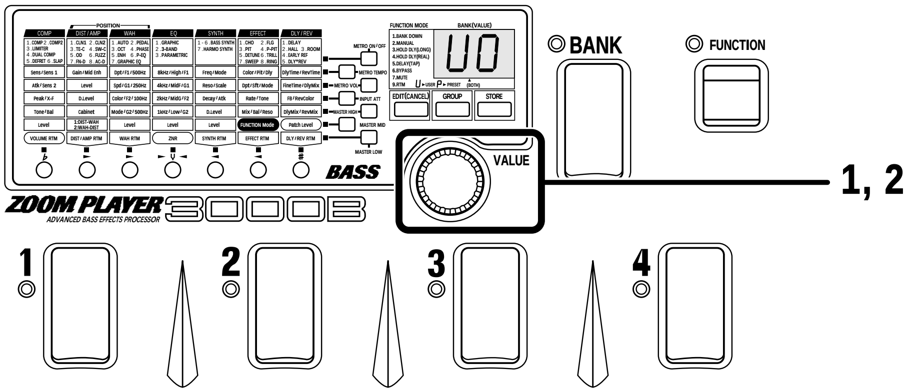
HINT ここで実際に楽器を演奏しながらパッチを切り替えてみて、3000B にどんなパッチが保存されているかを試してみましょう。





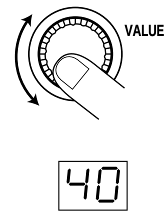
マスターボリュームを調節する

プレイモードでは、選ばれた個々のパッチのレベルに関係なく、3000Bから出力される最終的な音量をソフト的なマスターボリュームでコントロールすることができます。

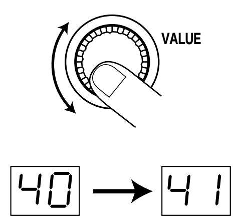


操作1 VALUE ノブを回してください。

ディスプレイに現在のマスターボリュームの値（1～50）が約1秒間表示されます（初期設定値＝40）。



操作2 値が表示されている間に、VALUE ノブを回して最適な音量になるように調節してください。



HINT

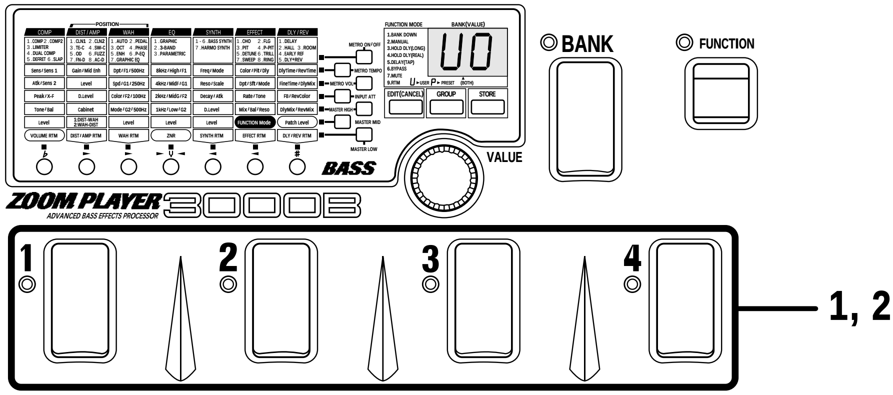
- マスターボリュームの設定は、すべてのパッチに対して共通して働きます。パッチごとに保存することはできません。
- パッチごとにボリュームを変更したい場合は、エディットモードでパッチレベルを調節します。詳しくは、52ページをご参照ください。
- マスターボリュームの調節は、マニュアルモード（→23ページ）でも行えます。

NOTE

マスターレベルの値は保存することはできません。電源をONするたびに再度調節してください。

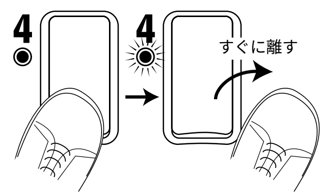
エフェクト音のみをオフにする（バイパス機能）

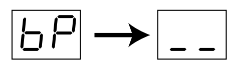
3000Bのエフェクト音を一時的にオフの状態（これをバイパスと呼びます）にして、楽器の原音のみを出力させせることができます。エフェクトの効き具合を確認したいときに便利な機能です。



操作1 現在選んでいるパッチナンバーのフットスイッチ（現在LEDが点灯しているフットスイッチ）を踏んで、すばやく離してください。

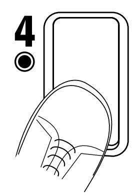
LEDが点灯しているフットスイッチを踏んでから1秒未満の間に離すと、3000Bがバイパス状態となります。このとき、現在選択されているパッチのLEDが点滅し、モジュールLEDが入力された信号のピッチの高低を表すチューナーのメーターとなり点灯します。また、ディスプレイにはバイパスを表わず“ bP ”が表示されたあと、“ - - ”の表示に変わります。





操作2 解除するには、もう一度同じフットスイッチを踏むか、別のパッチを選んでください。

3000Bが通常のプレイモードにもどります。

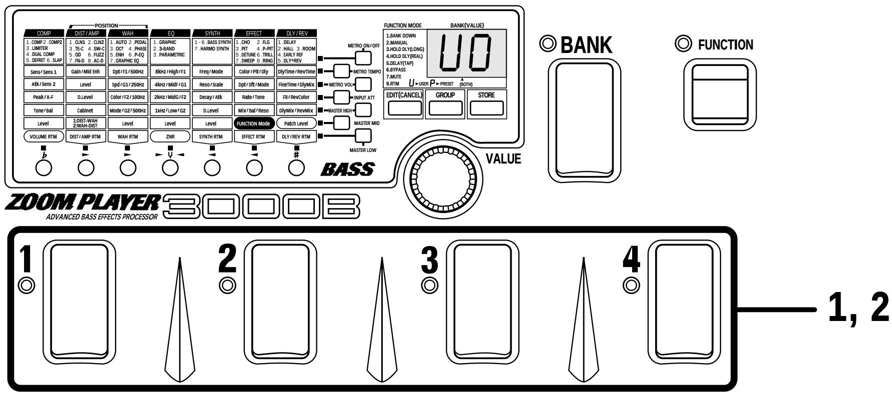


HINT ファンクションスイッチを使ってバイパスのオン／オフを切り替えることも可能です。詳しくは21ページをご参照ください。

NOTE ファンクションモードがバイパスまたはミュートに設定されている場合、操作1は無効になります。フットスイッチ1～4をバイパス／ミュートのオン／オフ切り替えに使用したくない場合は、ファンクションスイッチの機能としてBYPASSまたはMUTEをお選びください。

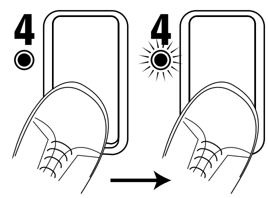
原音とエフェクト音をオフにする（ミュート機能）

ミュート機能は、出力を一時的にオフにする機能です。

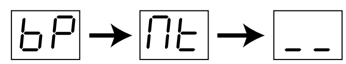


操作1 現在LEDが点灯しているフットスイッチをしばらく踏み続けてから離してください。

現在LEDが点灯しているフットスイッチを1秒以上踏み続けた場合は、エフェクト音と原音の両方が消音（ミュート）されます。このとき、現在選択されているパッチのLEDが点滅し、モジュールLEDが入力された信号のピッチの高低を表すチューナーのメーターとなり点灯します。また、ディスプレイにはミュートを表わす“ Mt ”が表示されたあと、“ _ _ ”の表示に変わります。

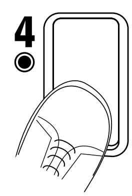


1秒以上踏む



操作2 解除するには、もう一度同じフットスイッチを踏むか、別のパッチを選んでください。

通常のプレイモードにもどります。

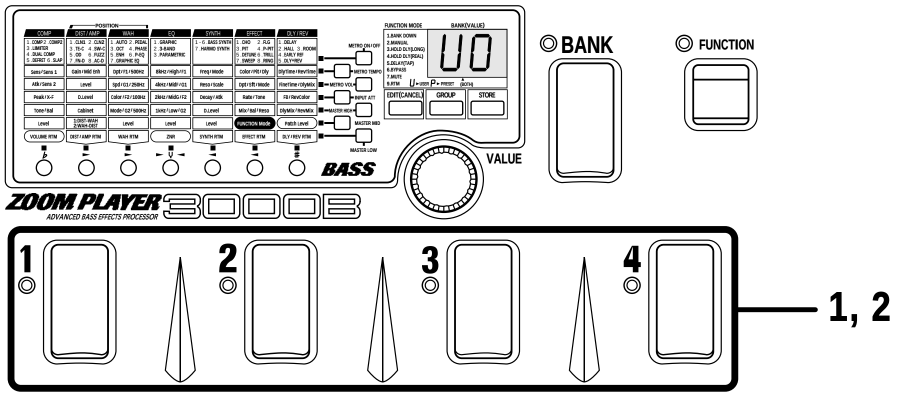


HINT ファンクションスイッチを使ってミュートのオン／オフを切り替えることも可能です。詳しくは21ページをご参照ください。

NOTE ファンクションモードがバイパスまたはミュートに設定されている場合、操作1は無効になります。フットスイッチ1～4をバイパス／ミュートのオン／オフ切り替えに使用したくない場合は、ファンクションスイッチの機能としてBYPASSまたはMUTEをお選びください。

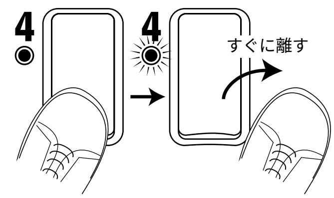
ベースのチューニングを合わせる（オートチューナー機能）

3000Bには、クロマチックのオートチューナー機能が搭載されています。オートチューナー機能は、3000Bがバイパスまたはミュート状態のときに利用できます。

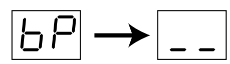


操作1 現在LEDの点灯しているフットスイッチ1～4をもう一度踏み、すばやく離してください。

3000Bがバイパス状態となり、オートチューナー機能が利用できるようになります。ディスプレイの表示は"bP"から"__"へと変わります。



> **HINT** オートチューナー機能は、3000Bがミュート状態のときにも利用できます。ステージなどで音を外に出さずにチューニングしたいときは、こちらの方法が便利です。



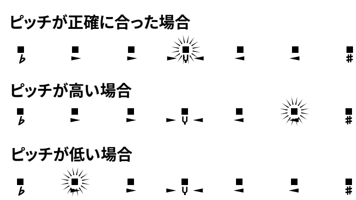
操作2 チューニングしたい弦を開放弦で弾いてください。

弾いた音に最も近い音名がディスプレイに表示されます。音名を見ながらベースをチューニングしてください。

C = C	F = F	A = A
C# = C°	F# = F°	A# = A°
D = d	G = G	B = b
D# = d°	G# = G°	
E = E		

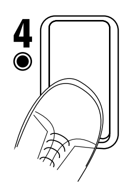
操作3 ディスプレイの表示が希望する音名になったら、中央のモジュールLED（EQモジュールのLED）が点灯するように、さらに微調整してください。

オートチューナー機能を利用するときは、モジュールLEDがチューニングメーターとして働きます。ピッチが正確に合えば、中央のモジュールLEDが点灯します。



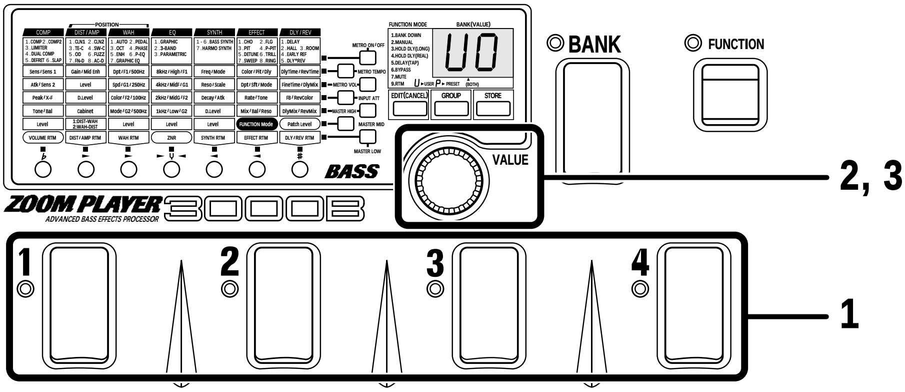
操作4 チューニングが終了したら、フットスイッチ1～4のいずれかを踏んでください。

通常のプレイモードにもどります。



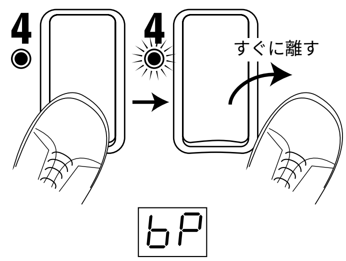
チューナーの基準ピッチを調節する（キャリブレーション機能）

3000Bに内蔵されているオートチューナーの基準ピッチ（キャリブレーション）を調節します。



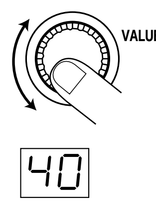
操作1 現在LEDの点灯しているフットスイッチ1〜4をもう一度踏んでバイパス状態にしてください。

ディスプレイには“ bP ”と表示され、モジュールLEDが点灯します。



操作2 VALUEノブを回してください。

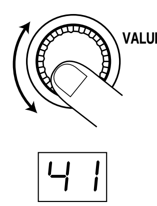
ディスプレイに現在のキャリブレーションの値が約1秒間表示されます。



操作3 表示が消える前に、VALUEノブをさらに回して希望する値に合わせてください。

キャリブレーションは、“ 35 ”（A=435Hz）〜“ 45 ”（A=445Hz）の範囲で設定できます。

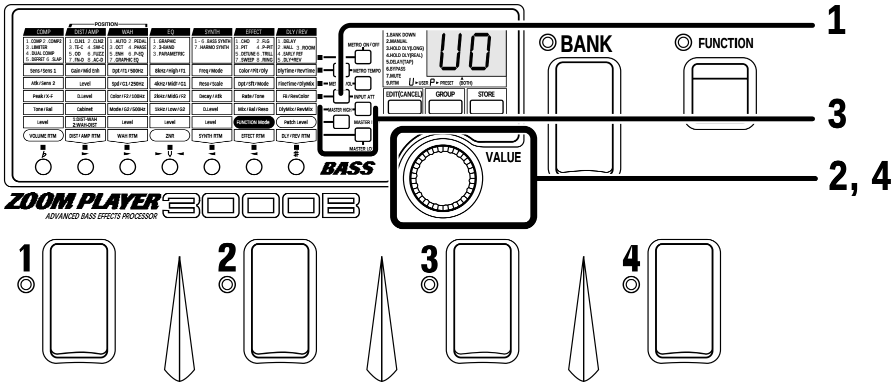
> NOTE
> 電源を再投入すると、キャリブレーションはA=440Hzにリセットされます。



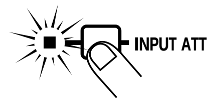
435Hz : 35
440Hz : 40
445Hz : 45

入力感度／音質を調節する

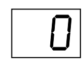
3000Bは楽器の特性に合わせて入力感度を調節したり、演奏する会場に応じて音質を補正することができます。



操作1 入力感度を調節するには、プレイモードまたはマニュアルモードの状態からINPUT ATTと表記されたパラメーター選択キーを押してください。



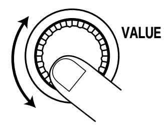
INPUT ATTキーを押すと、ディスプレイに入力感度の値（－18～0）が表示されます。



HINT 3000Bがプレイモードのとき、パラメーター選択キーは、3000Bの内部設定を変更したりメトロノームを利用するためのキーとして機能します。

操作2 楽器を演奏しながらVALUEノブを回し、入力感度を調節してください。

もう一度同じパラメーター選択キーを押すと、以前のモードにもどります。

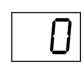


HINT 出力レベルの高いベースを接続したときに、3000B内部で音が歪む場合は、入力感度を下げてください。

操作3 音質を調節するには、MASTER HIGH、MASTER MID、MASTER LOWと表記されたパラメーター選択キーの中からいずれか1つを押してください。

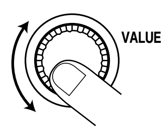


MASTER HIGHキー、MASTER MIDキー、MASTER LOWキーは、それぞれ3000B全体の高音域、中音域、低音域を補正するためのキーです。ディスプレイに該当する音域のゲインの値（－12～0～12）が表示されます。



操作4 VALUEノブを回し、音質を調節してください。

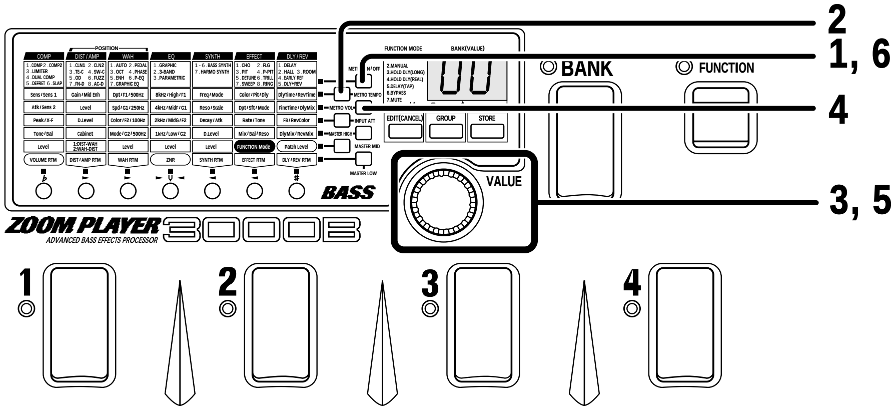
もう一度同じパラメーター選択キーを押すと、以前のモードにもどります。



HINT
- 入力感度や音質補正の設定はすべてのパッチに対して有効です。また、電源を切っても最後に設定した値が保持されます。
- 入力感度／音質の調節は、マニュアルモード（23ページ）でも行なえます。
- プレイモード、マニュアルモードでINPUT ATT、MASTER HIGH、MASTER MID、MASTER LOWの設定値が0以外のとき、該当するパラメーターLEDが点灯します。
- バイパス時は入力感度の設定は有効、音質調節は無効となります。

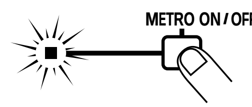
メトロノーム機能を利用する

3000Bには、スケール練習や運指練習に便利なメトロノーム機能が内蔵されています。3000Bがプレイモード、マニュアルモード、バイパスのときは、いつでもメトロノームを利用できます。

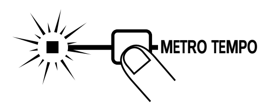


操作1 メトロノームをオンにするには、プレイモード、マニュアルモード、バイパスの状態からMETRO ON/OFFと表記されたパラメーター選択キーを押してください。

メトロノーム機能がオンになり、クリック音が出力されます。
このとき、METRO ON/OFFキーのLEDがテンポに合わせて点滅します。



操作2 メトロノーム音のテンポを変えるには、METRO TEMPOと表記されたパラメーター選択キーを押してください。



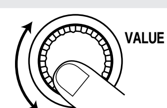
テンポの値（40～250）がディスプレイに表示されます。100～199の値は右の桁にドット（.）を付けて表します。200～250の値は、左右の桁にドットを付けて表します。

テンポの値	40 …	99	100	101 …	199	200	201 …
ディスプレイの表示	40 …	99	00.	01. …	99.	0.0.	0.1. …



操作3 VALUEノブを回してテンポを調節してください。

もう一度同じパラメーター選択キーを押すと、以前のモードにもどります。



操作4 メトロノーム音の音量を変えるには、METRO VOLと表記されたパラメーター選択キーを押してください。

ボリュームの値（0～50）がディスプレイに表示されます。



操作5 VALUEノブを回してボリュームを調節してください。

もう一度同じパラメーター選択キーを押すと、以前のモードにもどります。

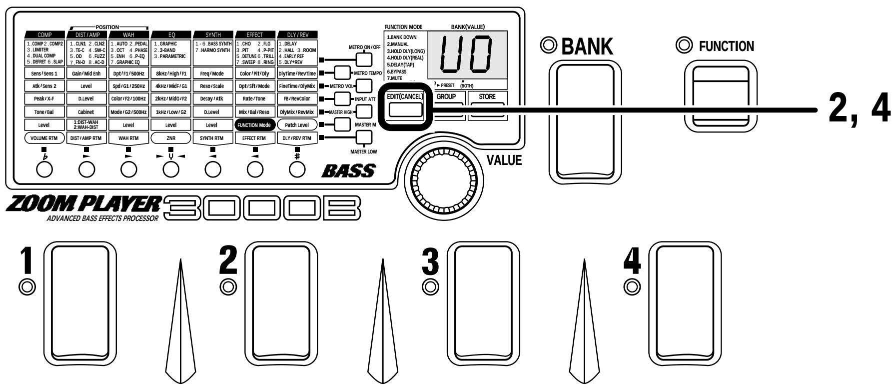
操作6 メトロノームをオフにするには、METRO ON/OFFキーを押してください。

HINT
- テンポやボリュームの設定値は、電源を切っても保持されます。
- メトロノーム機能は、マニュアルモード（23ページ）でも利用できます。

パッチの音色を変更する（エディットモードの操作）

ここでは、エディットモードの基本操作について説明します。3000Bのパッチは、エフェクトモジュールの効き具合や信号の流れを決定する“エフェクトパラメーター”と、ZNRの感度やパッチ全体の最終レベルなどを決定する“パッチパラメーター”から構成されています。エディットモードでは、これらのパラメーターの値や設定をエディット（編集）してお好みのパッチを作ることができます。また、グローバルパラメーターもこのモードで変更できます。

エディットモードとプレイモードを切り替えるには



操作1 プレイモードの状態で、エディットしたいパッチを選んでください（USERまたはPRESETのどちらのグループでもかまいません）。

操作2 EDITキーを押してください。

3000Bがエディットモードになり、各パラメーターをエディットできるようになります。

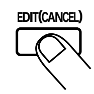


操作3 エディットしてください。

エディットの方法は、次ページから詳しく解説してあります。
ご参照ください。

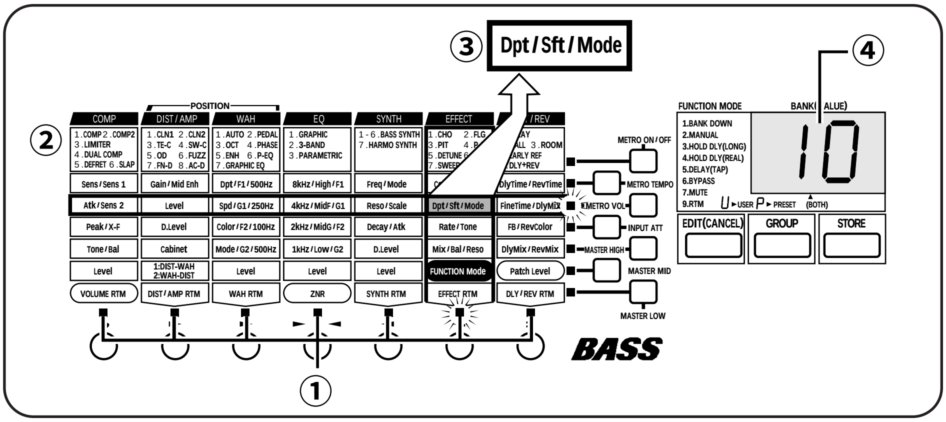
操作4 エディットが終了したら、もう一度EDITキーを押してください。

3000Bがプレイモードにもどります。



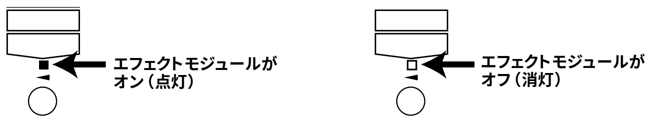
エディットモードのパネル表示

エディットモードでは、パネル上につぎの情報が表示されます。



①エフェクトモジュールのオン／オフ

パッチ内でオンになっているエフェクトモジュールに対応するモジュール LED が点灯します。



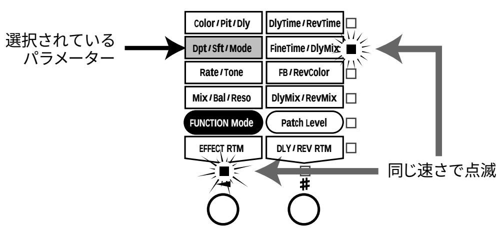
②パラメーターの種類

3000B のフロントパネル上では、横軸にエフェクトモジュールが、縦軸にはそのエフェクトモジュールに含まれるエフェクトパラメーターが並んでいます（中にはパッチパラメーターやグローバルパラメーターも含まれています）。

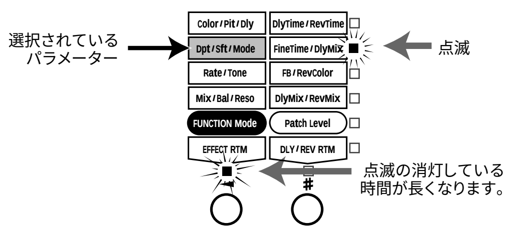
③現在選ばれているパラメーター

点滅するモジュール LED と点滅するパラメーター LED が交差する位置にあるパラメーターが、現在エディットの対象として選ばれています。なお、オフのエフェクトモジュールが選択されているときは、モジュール LED の点滅する間隔が変わります（消灯する時間が長くなります）。

オンになっているエフェクトモジュールが選ばれている場合



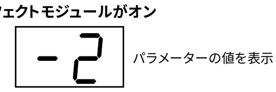
オフになっているエフェクトモジュールが選ばれている場合



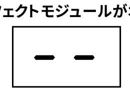
④パラメーターの値

現在エディットの対象として選ばれているパラメーターの値を表示します。ただし、選ばれているエフェクトモジュールがオフの場合は“ －－ ”と表示します。

エフェクトモジュールがオン



エフェクトモジュールがオフ

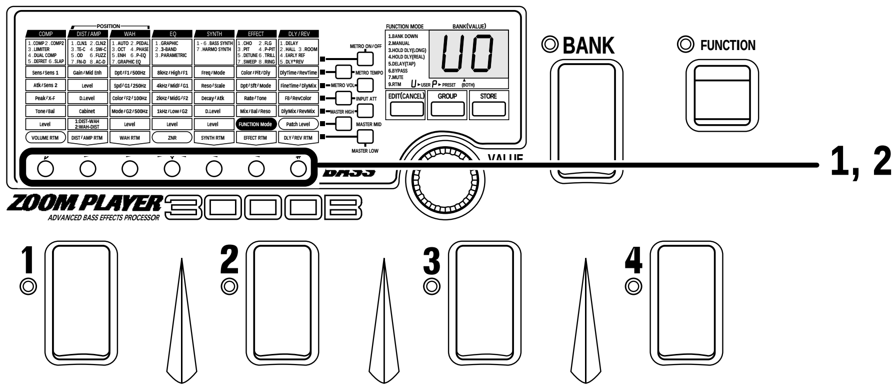


NOTE オフの状態にあるモジュールでは、パラメーターの設定はできません。

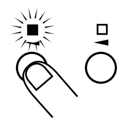
エフェクトモジュール内で選ばれているタイプによっては、設定項目のないパラメーターが含まれています。このようなパラメーターが選ばれている場合は“ -.-. ”と表示します。エフェクトタイプとパラメーターについては 40 ページ以降をご参照ください。

エフェクトモジュールのオン／オフを切り替える

エディットモードでは、それぞれのエフェクトモジュールのオン／オフを自由に切り替えることができます。

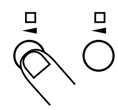


操作1 モジュール選択キーで、オン／オフを切り替えたいエフェクトモジュールを選択してください。



エディットモードでは、現在オンになっているエフェクトモジュールのモジュールLEDが点灯します。さらに現在エディットの対象に選択されたエフェクトモジュールは、モジュールLEDが点滅します。モジュールLEDの真下にあるモジュール選択キーを押すと、点滅部分がそのモジュールLEDに移動します。

操作2 同じモジュール選択キーをもう一度押して、エフェクトモジュールのオン／オフを切り替えてください。



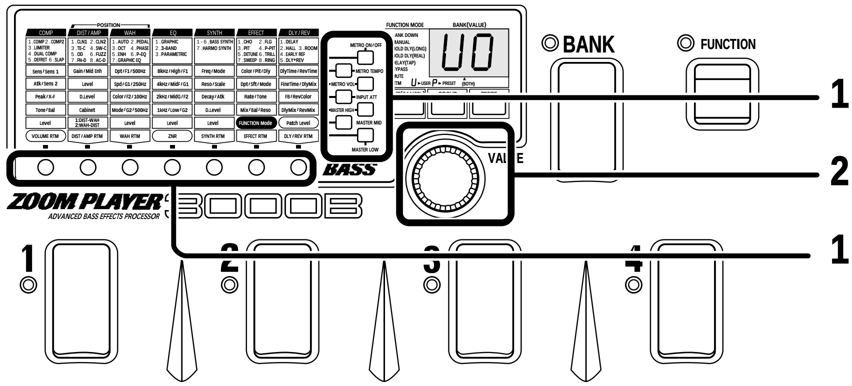
同じモジュール選択キーをもう一度押すと、選択したエフェクトモジュールのオン／オフが切り替わります。

HINT

- エフェクトモジュールのオン／オフは、パッチの一部として保存することができます。必要に応じて保存の操作を行なってください（19ページをご参照ください）。
- マニュアルモードでは、BANKスイッチとフットスイッチ1～4を使って、エフェクトモジュールのオン／オフを切り替えが行えます。詳しくは23ページをご参照ください。
- プレイモードでも、モジュール選択キーを押すことでモジュールのオン／オフ切り替えが可能です。

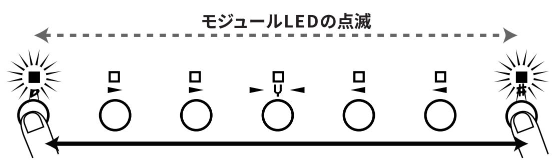
パラメーターの設定を変更する

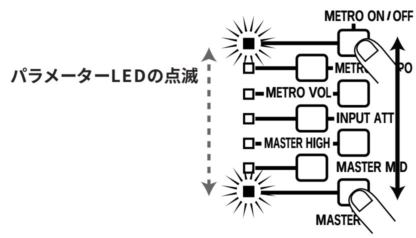
エディットの対象となるパラメーターを選び、その設定や値を変更します。



操作1 モジュール選択キーとパラメーター選択キーを使って、モジュールLEDやパラメーターLEDの点滅を移動させ、エディットの対象となるパラメーターを選んでください。

最初にエディットモードに入ったときは、エディットの対象として PATCH LEVELパラメーターが選択されています。パラメーターを切り替えると、それに応じてディスプレイの表示も変わります。

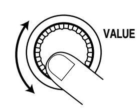




HINT パネル上のリストの最上段を選択したときは、エフェクトモジュールごとのエフェクトタイプを変更できます。

操作2 VALUEノブを回してください。

現在選ばれているパラメーターの設定や値が変わります。



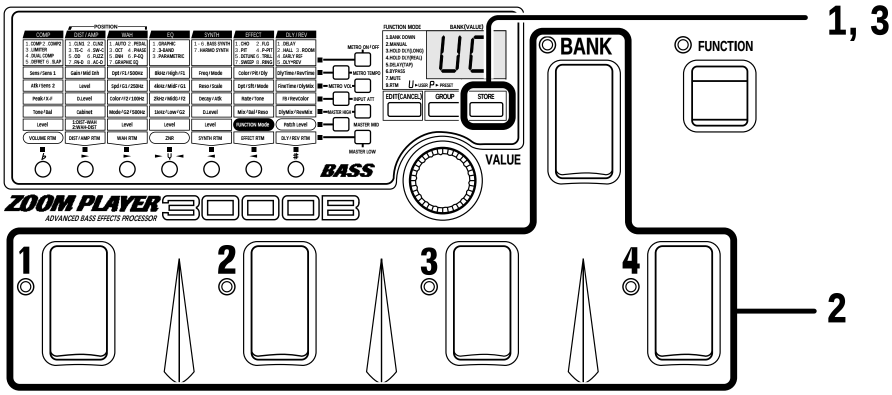
操作3 他のパラメーターも同じようにエディットしてください。

NOTE ここで行ったエフェクトパラメーターやパッチパラメーターの変更は一時的なもので、パッチを保存しない限り、プレイモードにもどって別のパッチを選んだときに元の値にリセットされます（グローバルパラメーターは、電源を切ったときにリセットされます）。パッチの保存方法については19ページをご参照ください。

HINT プレイモードにもどった直後は、最後にエディットしたパラメーターが記憶されています。別のパッチを選ぶ前にもう一度エディットモードに入れれば、同じパラメーターをエディットできます。

パッチを保存する

エディットモードでエディットしたパッチはメモリーに保存しない限り、別のパッチを選んだときにもとの状態にもどってしまいます。ここではパッチを保存する方法について説明します。



操作1 STORE キーを押してください。

これでストア（保存）待機状態となり、モジュール LED、パラメーター LED が点滅します。この状態から保存先のバンクナンバー、パッチナンバーを指定できます。



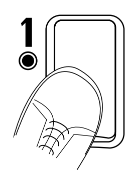
NOTE
PRESET グループのパッチは、パラメーターを変更しても書き換えることはできません。このため、PRESET グループのパッチを変更した場合、保存先として強制的に" U "（USER グループ）が選ばれます。

HINT
ストアはプレイモード、エディットモードのどちらのモードでもできます。

操作2 BANK スイッチとフットスイッチ 1 〜 4 を使って、保存先のパッチを指定してください。

特に指定しない場合は、USER グループの元のバンクナンバー、元のパッチに保存されます。PRESET グループからの保存で指定しない場合は、USER グループのバンク 0 のパッチ 1 に保存されます。





NOTE
保存を実行すると、保存先にあったパッチのデータが消えてしまいます。保存先のパッチが不要であることを確認してください。

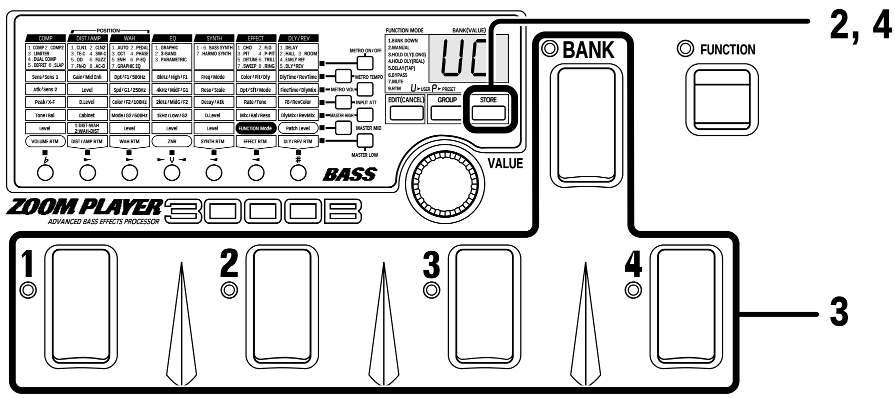
操作3 もう一度 STORE キーを押してください。これで保存が実行され、プレイモードにもどります。



NOTE
最後に STORE キーを押す前であれば、EDIT キーを押すことで保存を中断し、ストア待機状態前（操作 1 の前）にもどります

パッチを別の位置にコピーする

3000Bのパッチは、USERグループの任意の位置にコピー（保存）できます。例えば、1曲の中で使用するパッチを同じバンクにコピーしておけば、演奏中にすばやくパッチを切り替えることができます。



操作1 プレイモードで、別の位置にコピーしたいパッチを選んでください（USERまたはPRESETのどちらのグループでもかまいません）。

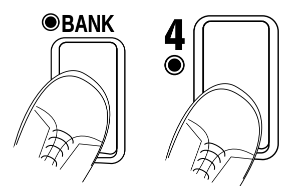
操作2 STOREキーを押してください。

3000Bがストア待機状態となり、モジュールLED、パラメーターLEDが点滅します。



操作3 BANKスイッチとフットスイッチ1～4を使って、コピー先の位置を指定してください。

コピー先にはUSERグループのみが選べます。



NOTE コピーを実行すると、コピー先のパッチが消去されてしまいます。必ず不要なパッチかどうかを確認してください。

操作4 STOREキーをもう一度押してください。

選択したパッチがコピー先に保存されます。



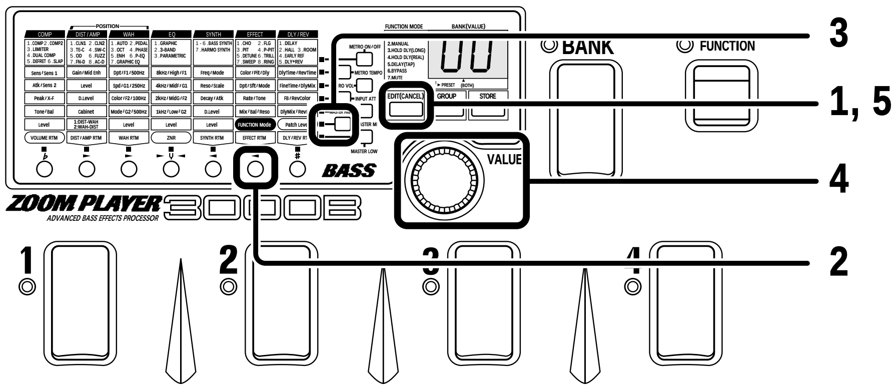
NOTE 最後にSTOREキーを押す前であれば、EDITキーを押すことでコピー（保存）を中断し、操作1の状態に戻ることができます。

ファンクションスイッチの操作

3000Bのフロントパネルにあるファンクションスイッチは、ユーザーが機能を定義できる特殊なスイッチです。ファンクションスイッチにはあらかじめ用意された9つのモード（機能）があり、状況に応じて機能を選択できます。ここではファンクションスイッチの機能を選択する方法や、代表的な使用方法について説明します。

ファンクションスイッチの機能を選択する

ファンクションスイッチの機能選択は、エディットモードで行います。

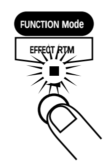


操作1 EDITキーを押してエディットモードに入ってください。



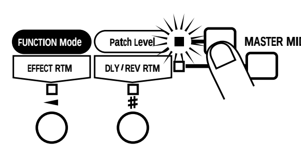
操作2 モジュール選択キーを使って、エフェクトモジュールEFFECTを選択してください。

EFFECTのモジュールLEDが点滅します。



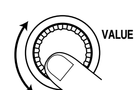
操作3 パラメーター選択キーを使って、パラメーター5（FUNCTION Mode）を選択してください。

FUNCTION Modeはファンクションスイッチの機能を選択するグローバルパラメーターで、EFFECTモジュールのオン／オフとは無関係に設定できます。



操作4 VALUEノブを使って、1～9のモードの中から1つを選択してください。

ファンクションスイッチの機能として、次の1～9のモードが選べます。



● **1.BANK DOWN**

1つ下のバンクナンバーを呼び出します（BANKスイッチとは逆の動作になります）。演奏中バンクを頻繁に切り替えるときに便利です。

● 2.MANUAL

フットスイッチ1～4を使ってモジュールごとのオン／オフを切り替えるマニュアルモード（23ページ）と、通常のプレイモードを切り替えます。演奏中に個々のモジュールのオン／オフを切り替えたいときに使用します。

● 3.HOLD DLY(LONG)

● 4.HOLD DLY(REAL)

演奏中にフレーズを録音／再生するホールドディレイ機能（24ページ）の操作に使用します。HOLD DLY(LONG)モードでは最大約6秒間、HOLD DLY(REAL)モードでは高品位な音質で最大約3秒間の録音／再生が可能となります。

● 5.DELAY(TAP)

このモードでは、ファンションスイッチを踏む間隔に合わせて、ディレイエフェクトのディレイタイムを設定する“ディレイタイムのタップ入力”に使用します（26ページ）。曲のテンポに応じてディレイタイムを変更したいときなどに便利です。

● 6.SYNTH HOLD

ファンクションスイッチを踏むことで、SYNTHモジュールで発音しているシンセ音を持続（ホールド）させるモードです。ファンクションスイッチをもう一度踏むと、ホールドが解除されます。

● 7.BYPASS

● 8.MUTE

それぞれファンクションスイッチを使って、バイパスやミュートのオン／オフを切り替えるモードです。これらのモードを選んだときは、フットスイッチ1～4を使ったバイパス操作（9ページ）やミュート操作（10ページ）が無効となります。演奏中に誤ってバイパス／ミュート状態になるのを防ぎたいときなどに使用します。

● 9.RTM

特定のエフェクトパラメーターまたはボリュームをリアルタイムで変化させるRTMの操作に使用します。RTMについては27ページをご参照ください。

操作5 もう一度EDITキーを押してください。

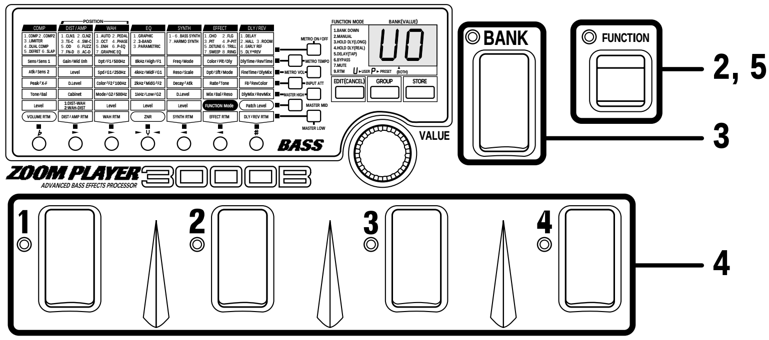
プレイモードに戻り、新規に選択したファンクションスイッチの機能が確定します。



> NOTE
>
> FUNCTION Modeはすべてのパッチに共通するグローバルパラメーターです。設定後にパッチを切り替えても設定内容は変化しません。ただし、電源を切ったときには以前の設定内容にリセットされます。電源を切った後も設定内容を保存しておきたい場合は、USERグループのパッチをいずれか1つ選んでストア（保存）してください（保存方法は19ページをご参照ください）。

マニュアルモード

マニュアルモードとは、演奏中に個々のエフェクトモジュールのオン／オフをフットスイッチ操作で行えるモードです。ファンクションスイッチのモードを 2．MANUAL に設定すれば、マニュアルモードと通常のプレイモードを切り替えることができます。マニュアルモードの操作方法は、つぎの通りです。

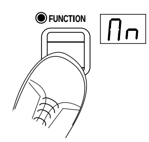


操作1 ファンクションスイッチの機能を 2. MANUAL に設定してください。

設定方法は、21 ページをご参照ください。

操作2 プレイモードでファンクションスイッチを踏んでください。

3000B がマニュアルモードとなり、ディスプレイに" ∏n "と表示され、ファンクション LED が点灯します。



操作3 BANK スイッチを使って、フットスイッチ 1～4 に割り当てるエフェクトモジュールを選んでください。

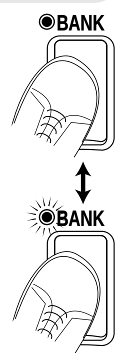
マニュアルモードでは、BANK スイッチを使ってフットスイッチ 1～4 に割り当てるエフェクトモジュールを選びます。

BANK スイッチの LED が点灯のときには、フットスイッチ 1～4 に右表のエフェクトモジュールが割り当てられます。

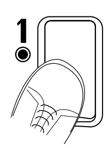
BANK スイッチを押して LED が点滅になったときには、フットスイッチ 1～4 に右表のエフェクトモジュールが割り当てられます。

BANK	フットスイッチ	対応するエフェクトモジュール
LED点灯	1	COMP モジュールのオン／オフ
	2	DIST/AMP モジュールのオン／オフ
	3	WAH モジュールのオン／オフ
	4	EQ モジュールのオン／オフ

BANK	フットスイッチ	対応するエフェクトモジュール
LED点滅	1	SYNTH モジュールのオン／オフ
	2	EFFECT モジュールのオン／オフ
	3	DLY/REV モジュールのオン／オフ
	4	––

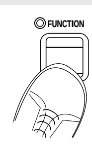


操作4 フットスイッチ 1～4 を使って、それぞれのエフェクトモジュールのオン／オフを切り替えてください。



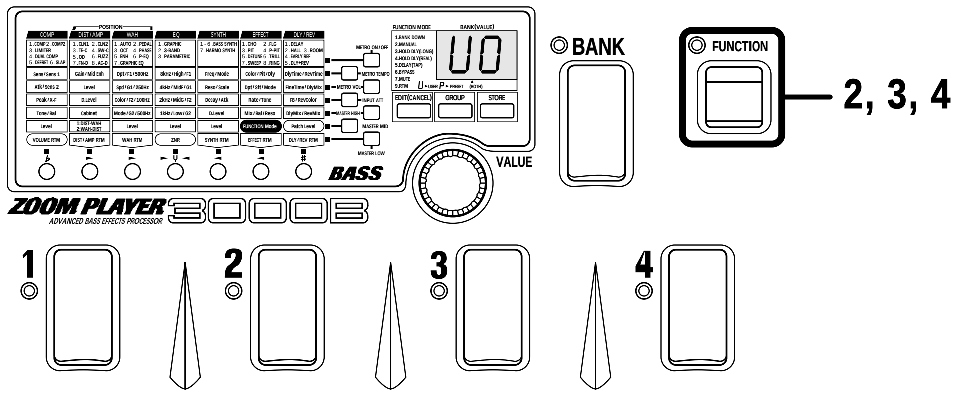
操作5 他のパッチに切り替えたいときは、ファンクションスイッチをもう一度踏んでください。

ファンクション LED が消灯し、3000B がプレイモードにもどります。



フレーズを録音／再生する（ホールドディレイ機能）

ファンクションスイッチの機能を 3.HOLD DLY(LONG)または 4.HOLD DLY(REAL)に設定した場合、ファンクションスイッチを使ってホールドディレイの操作が行なえます。“ホールドディレイ ”とは、演奏中にファンクションスイッチを踏んでから離すまでの演奏を 3000B 内部のメモリーにデジタル録音（サンプリング）して、繰り返し再生する機能です。

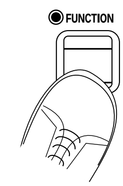


操作1 ファンクションスイッチの機能を 3.HOLD DLY(LONG)または 4.HOLD DLY(REAL)に設定してください。

設定方法は 21 ページをご参照ください。HOLD DLY(LONG)モードでは最大約 6 秒間、HOLD DLY(REAL)モードでは高品位な音質で最大約 3 秒間の録音／再生が可能となります。録音したいフレーズの長さや用途に応じてモードを選ぶといいでしょう。

操作2 楽器を演奏しながら、録音を開始するタイミングでファンクションスイッチを踏み、そのまま踏み続けてください。

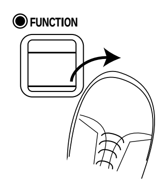
ファンクションスイッチの LED が点灯し、録音が開始されます。



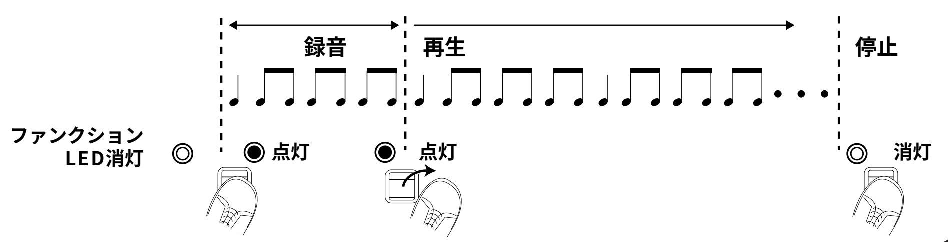
HINT
ホールドディレイ機能は、他のエフェクトモジュールからは独立していますので、3000B がプレイモードの状態であれば、いつでも利用できます。

操作3 録音を終了するタイミングでファンクションスイッチを離してください。

フットスイッチを踏んでいた時間だけフレーズが録音され、フットスイッチを離した直後から録音したフレーズが繰り返し再生されます。



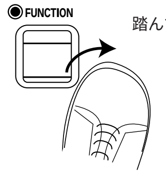
【ホールドディレイの操作】



NOTE 最大録音時間を越えてファンクションスイッチを踏み続けた場合、録音が強制的に終了し、自動的に繰り返し再生が始まります。

操作4 再生音を止めたいときは、もう一度ファンクションスイッチを踏み、すぐ離してください。

ファンクションスイッチの LED が消灯し、再生が停止します。ただし、最後に録音したフレーズは、電源を切るまでメモリーに記憶されています。



● **もう一度再生を始めたいときは**……ファンクションスイッチを踏んで、すぐ離します。最後に録音した演奏が先頭から繰り返し再生されます。

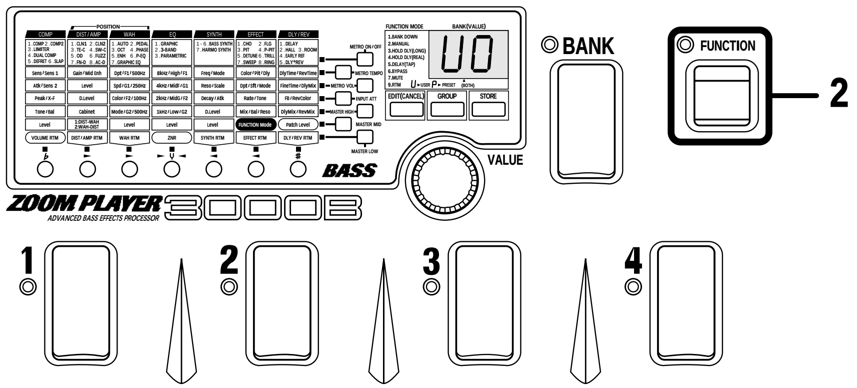
● **新規に録音したいときは**……操作 2 と同じようにファンクションスイッチを踏み続けます。最後に録音した演奏が消去され、録音が開始されます。

NOTE
- 再生中にバイパス／ミュートをオンにすると、自動的に再生が終了します。この場合も最後に録音した演奏はメモリーに記憶されています。
- 録音中にバイパス／ミュートをオンにしたときや、ストアモードに移行したときは、自動的に録音が終了します。この場合は録音を終了するまでの演奏がメモリーに記憶されています。

ディレイタイムをタップ入力する

ファンクションスイッチの機能を 5.DELAY(TAP)に設定した場合、エフェクトタイプ DELAY や DLY+REV（DLY/REV モジュール）のディレイタイムをファンクションスイッチで設定できます。ここでは曲のテンポに合わせてディレイタイムを設定する方法を説明します。

NOTE ディレイタイムをタップ入力するには、DLY/REV モジュールで DELAY または DLY+REV のエフェクトタイプを使用しているパッチを選んでください。エフェクトタイプの種類はエディットモードで確認できます（18 ページ）。

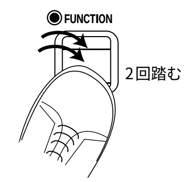


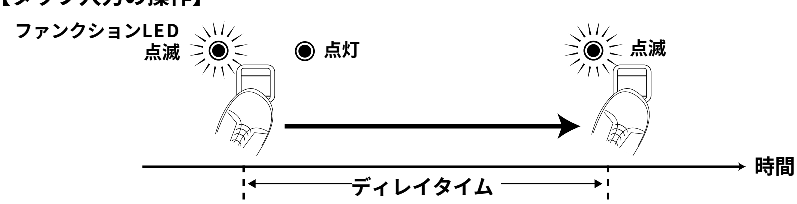
操作1 ファンクションスイッチの機能を 5.DELAY(TAP)に設定してください。

設定方法は、21 ページをご参照ください。ファンクションスイッチの機能が 5.DELAY(TAP)に設定されると、ディレイタイムに合わせてファンクション LED が点滅します。

操作2 曲のテンポに合わせてファンクションスイッチを 2 回踏んでください。

ファンクションスイッチが踏まれる間隔を 3000B が自動的に検出し、それに合わせて DLY/REV モジュールのディレイタイムが変更されます。ただし、ファンクションスイッチを踏む間隔が最大ディレイタイムを越えた場合は、元のディレイタイムが有効となります。最大ディレイタイムは、エフェクトタイプが DELAY のときに 1000msec、DLY+REV のときに 500msec です。





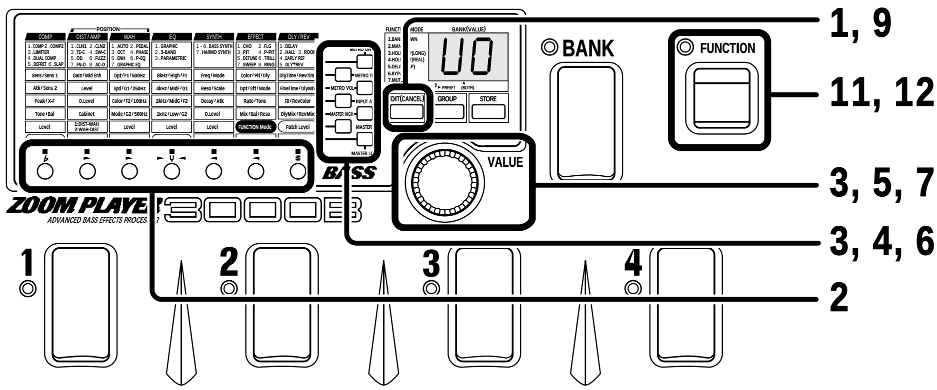
NOTE

- ディレイタイムのタップ入力は、プレイモードまたはエディットモードで行なえます。どちらの場合でも、パッチを保存しない限り、ディレイタイムは電源を切ったときに元の値にリセットされます（保存方法は 19 ページをご参照ください）。
- リモートペダル RP01（オプション）が接続され、DELAY モードに設定されている場合、ディレイタイムのタップ入力は RP01 のペダルスイッチでのみ行なえます（38 ページ）。

エフェクトパラメーターをリアルタイムで操作する（RTM）

ファンクションスイッチの機能を 9.RTM に設定した場合、RTM（リアルタイムモジュレーション）が利用できるようになります。RTM とは、演奏中にファンクションスイッチを操作することで、エフェクトパラメーターをリアルタイムで変化させる機能です。

RTM を使用するときは、あらかじめエフェクトモジュールごとに、変化する前の基準値と、ファンクションスイッチの操作により変化した後の最大値（最小値）を設定しておきます。

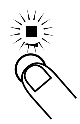


操作1 EDIT キーを押してエディットモードに入ってください。



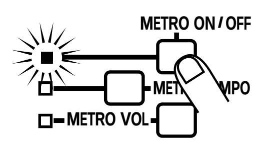
操作2 モジュール選択キーを使って、RTM で変化させたいエフェクトモジュールを選んでください。

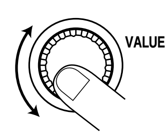
そのモジュールがオフになっているときは、もう一度同じモジュール選択キーを押してオンにしてください。



NOTE
COMP モジュールと EQ モジュールは、RTM を使ってエフェクトパラメーターをコントロールすることはできません。

操作3 パラメーター選択キーと VALUE ノブを使ってエフェクトタイプを選択してください。





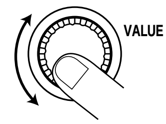
操作4 パラメーター選択キーを使って、RTM でコントロール可能なエフェクトパラメーターを選んでください。

RTM で操作できるエフェクトパラメーターは、エフェクトタイプごとに異なります。「エフェクトタイプとパラメーター」（40 〜 52 ページ）の表

で名前に（← RTM）のついたエフェクトパラメーターが、RTM のコントロール先となります。例えば EFFECT モジュールでエフェクトタイプ CHO を選んだ場合、Mix パラメーターを RTM でコントロールできます。

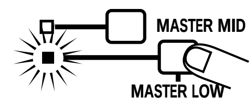
操作5 VALUE ノブを回して、該当するエフェクトパラメーターの値を設定してください。

ここで設定した値が、RTM でパラメーターを変化させる前の基準値となります。



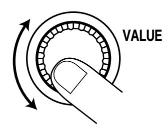
操作6 パラメーター選択キーを使ってパラメーター 6 を選んでください。

COMP モジュールと EQ モジュールを除き、どのエフェクトモジュールでも、パラメーター 6 に RTM パラメーターが配置されています。RTM パラメーターとは、エフェクトパラメーターを RTM で変化させたときに到達する最大値（最小値）を設定するパラメーターです。



操作7 VALUE ノブを回して、RTM パラメーターの値を設定してください。

例えば操作 5 で Mix パラメーターを 50 に設定した場合、RTM パラメーターの値が 0 のときは可変範囲が 0 ～ 50、RTM パラメーターの値が 100 のときは可変範囲が 50 ～ 100 となります。また、RTM パラメーターを“ oF ”（オフ）に設定した場合、そのエフェクトモジュールでは RTM 機能が使えなくなります。



> **NOTE**
> エフェクトタイプによっては、RTM パラメーターで上下どちらの方向に変化させるかを決定したり、単に RTM のオン／オフを切り替えるものもあります。詳しくは「エフェクトタイプとパラメーター」（40 ～ 52 ページ）をご参照ください。

操作8 必要に応じて操作 2 ～ 7 を繰り返し、他のエフェクトモジュールでも RTM の設定を行なってください。

操作9 設定が終わったら、EDIT キーを押してプレイモードに移ってください。

必要に応じてパッチを保存してください（19 ページをご参照ください）。
RTM の設定は、パッチごとに保存されます。

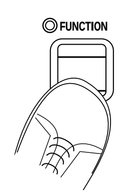


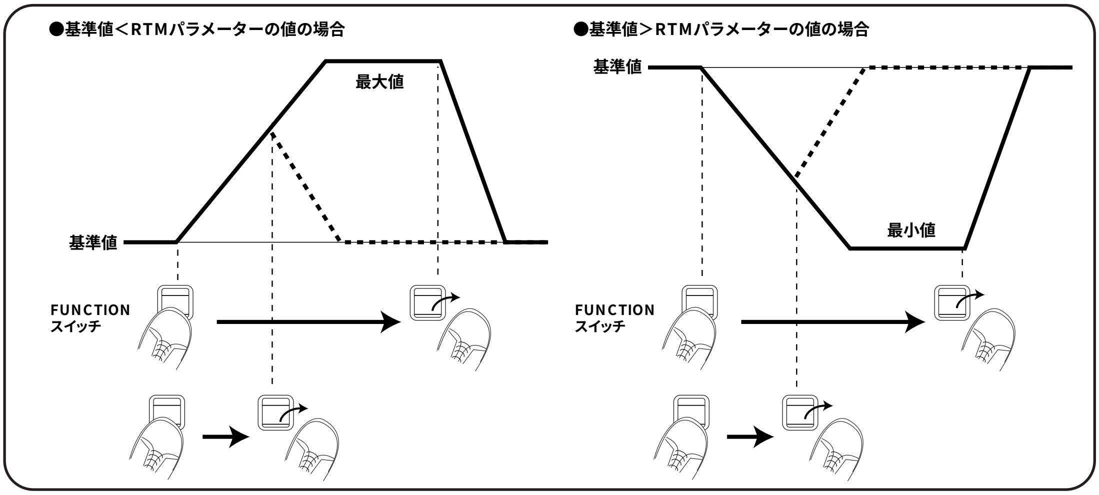
操作10 ファンクションスイッチのモードを 9.RTM に設定してください。

設定方法は 21 ページをご参照ください。

操作11 演奏しながらファンクションスイッチを踏み、そのまま踏み続けてください。

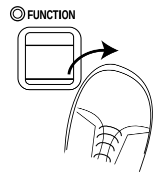
操作 5 で設定したエフェクトパラメーターの基準値が、操作 7 で設定した最大値（最小値）に向かって徐々に変化していき、それにつれてパッチの音色も変わります。最大値（最小値）に到達した後も、ファンクションスイッチを踏み続けている間はその値が保持されます。





操作12 ファンクションスイッチを離してください。

RTM で操作可能なエフェクトパラメーターが徐々に元の基準値に戻ります。

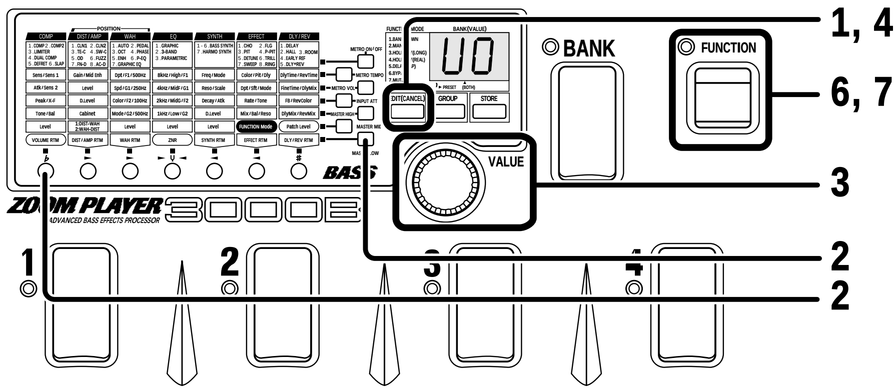


HINT

- 操作１１で、エフェクトパラメーターが最大値（最小値）に到達する前にファンクションスイッチを離した場合も、徐々に元の基準値に戻ります。エフェクトパラメーターによっては、ファンクションスイッチを踏んですぐ離すだけでも面白い効果が得られますので、試してみましょう。
- リモートペダル RP01 を接続すれば、RP01 側のフットペダルで RTM を操作することも可能です。

ボリュームをリアルタイムで操作する(ボリューム RTM 機能)

ファンクションスイッチの機能を 9.RTM に設定した場合、ボリュームをリアルタイムで変化させる"ボリューム RTM "も利用できるようになります。この機能を使えば、演奏中にファンクションスイッチを操作することで、ボリュームを自然にフェードアウトさせ、また元のボリュームにもどすことができます。

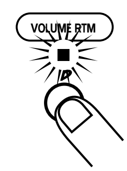


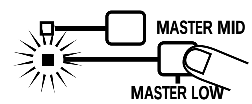
操作1 EDIT キーを押して、エディットモードに入ってください。



操作2 モジュール選択キーとパラメーター選択キーを使って、COMP モジュールのパラメーター 6 (Volume RTM)を選んでください。

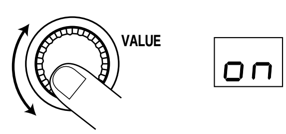
COMP モジュールのパラメーター 6 は、ボリューム RTM のオン/オフを切り替えるパートパラメーターです。





操作3 VALUE ノブを回して、ディスプレイの表示を" on "に設定してください。

これでボリューム RTM がオンになります。



操作4 EDIT キーを押してプレイモードに移ってください。

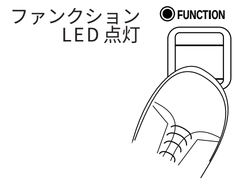
必要に応じてパッチを保存してください(19 ページをご参照ください)。
ボリューム RTM の設定は、パッチごとに保存されます。



操作5 ファンクションスイッチのモードを 9.RTM に設定してください。

設定方法は 21 ページをご参照ください。

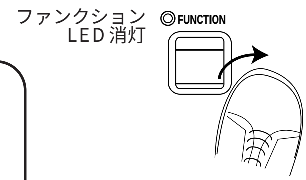
操作6 演奏しながらファンクションスイッチを踏み、そのまま踏み続けてください。



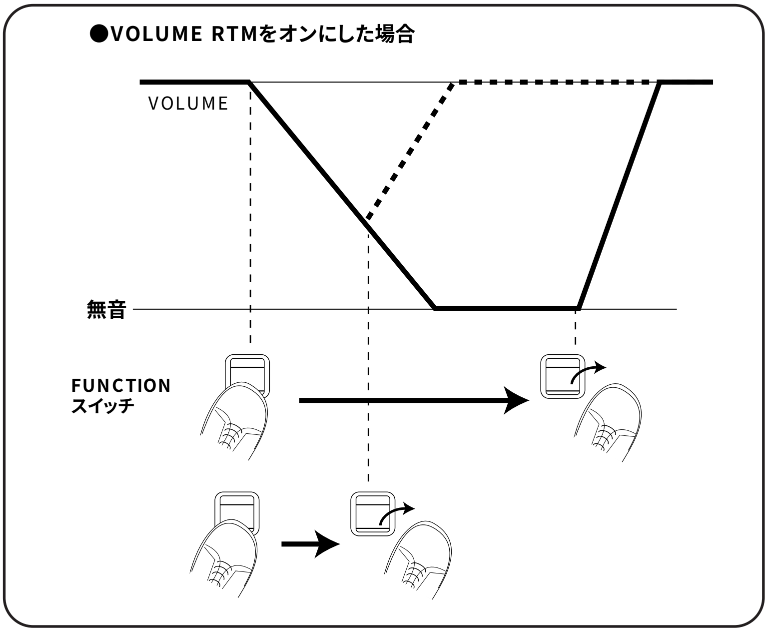
3000Bのボリュームが徐々に小さくなっていき、最終的には無音状態となります。

> **NOTE** ここで操作しているボリュームは、3000Bの最終的な出力レベルではなく、EFFECTモジュールの入力レベルです。例えばディレイやリバーブを使用しているときにファンクションスイッチを使ってボリュームを下げれば、ディレイ音やリバーブ音のみを残すことができます。

操作7 ファンクションスイッチを離してください。



ボリュームが徐々に元の値に戻ります。

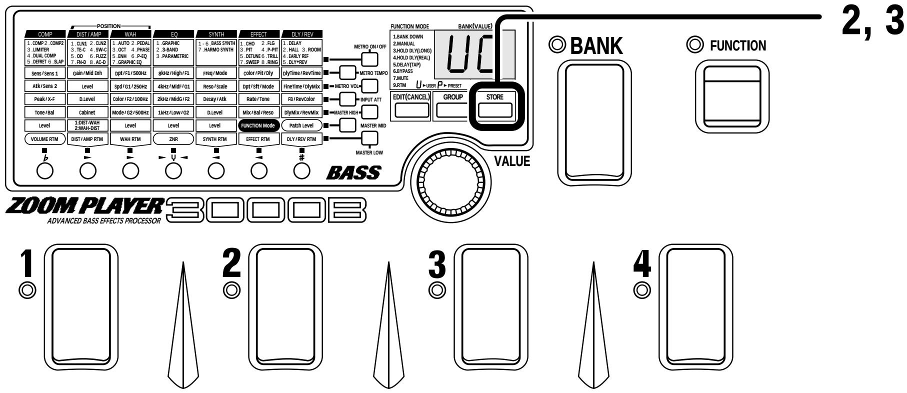


> **HINT**
> - 操作6で、無音状態になる前にファンクションスイッチを離した場合も、徐々に元の値に戻ります。
> - リモートペダルRP01を接続すれば、RP01側のフットペダルでボリュームRTMを操作することも可能です。

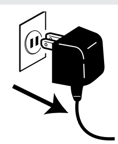
3000Bを工場出荷時の状態にもどす

ここでは、3000Bの特殊モード（オールイニシャライズとファクトリーリコール）の操作方法について説明します。オールイニシャライズは、USERグループのパッチすべてと、グローバルパラメーターを工場出荷時の設定にもどします。また、ファクトリーリコールはUSERグループの特定のパッチのみを工場出荷時の状態にもどす機能です。

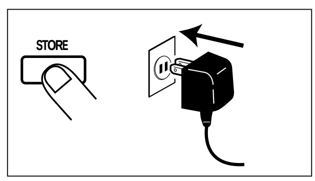
NOTE オールイニシャライズを実行すると、ユーザーが保存したパッチはすべて消えてしまいますので注意してください。

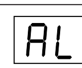


操作1 3000Bの電源をオフにしてください（アンプのボリュームは最小に絞っておいてください）。



操作2 STOREキーを押しながらACアダプターを差し込み、電源をオンにしてください。





ディスプレイに" AL "の表示が点灯し、モジュールLEDとパラメーターLEDが点滅します。これはオールイニシャライズの待機状態にあることを示します。

●オールイニシャライズを実行する場合
→このまま操作3に進んでください。

●ファクトリーリコールを実行する場合
→BANKスイッチとフットスイッチ1～4で工場出荷時の設定にもどしたいパッチ（USERグループ）を選択してください。

※操作を中断したい場合は、EDITキーを押してください（プレイモードにもどります）。

操作3 もう一度STOREキーを押してください。

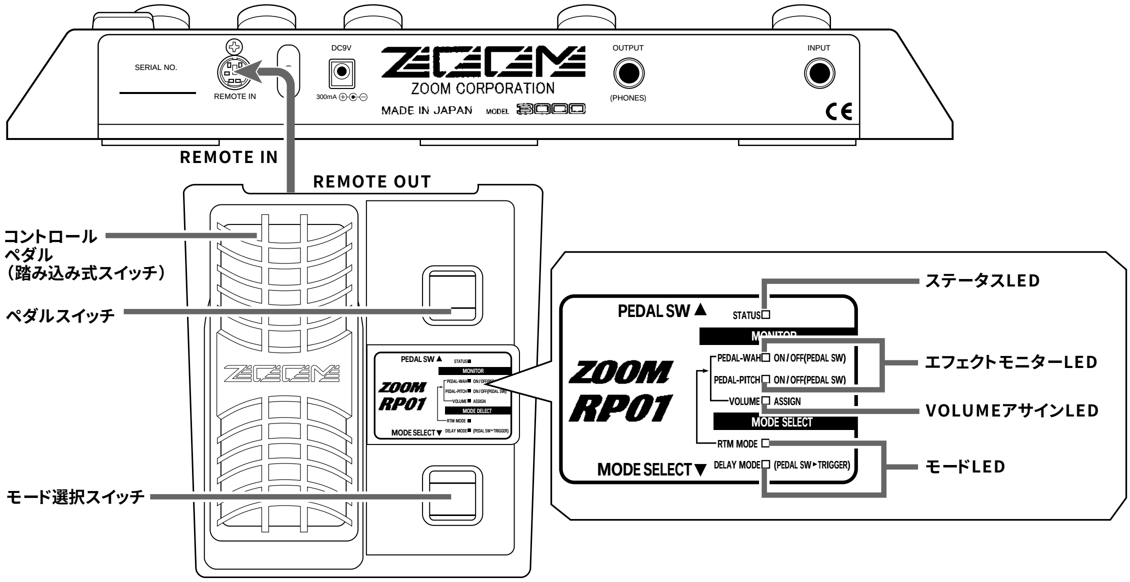


オールイニシャライズを実行する場合は、モジュールLEDとパラメーターLEDがすばやく点滅します。完了すると自動的にプレイモードにもどります。
ファクトリーリコールを実行する場合、モジュールLEDとパラメーターLEDがすばやく点滅し、指定のパッチが復帰します。ファクトリーリコールは継続して行うことができます。リコール操作から抜けたい場合は、EDITキーを押せば、プレイモードに切り替わります。また、電源をオフすることでもリコール操作から抜けることができます。

リモートペダルを利用する

3000Bは、本体だけでもRTM機能やディレイタイムのタップ入力が行なえますが、オプションのリモートペダルRP01を接続することで、さらに表現力豊かな演奏が可能となります。ここではRP01のペダルやスイッチを使って3000Bのさまざまな機能を操作する方法を説明します。

RP01の各部の名称および接続方法



NOTE
RP01を接続するときは、必ず3000Bの電源がオフになっていることを確認してください。
電源がオンのまま接続すると誤動作の原因になります。

RP01の各部の名称と機能について

RP01にはつぎの2つのモードがあり、それぞれコントロールペダルやスイッチ類の機能が異なります。

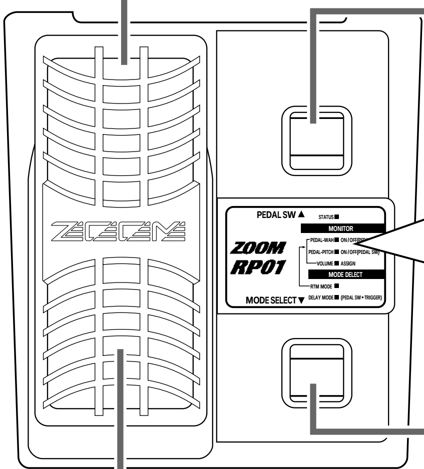
●RTMモード

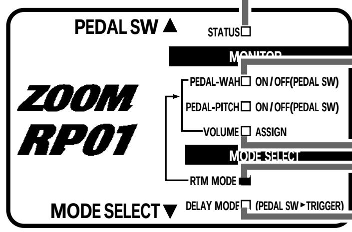
RP01のコントロールペダルを使ってパッチのエフェクトパラメーターやボリュームを連続的に変化させたり、ペダルワウ／ペダルピッチシフターの効果を利用するモードです。パッチを切り替えたときは、RP01は必ずRTMモードになります。

●DELAYモード

RP01のペダルスイッチを使ってディレイタイムをタップ入力したり、コントロールペダルを使ってディレイエフェクトをコントロールするモードです。

各部の機能（RTM モード）





●コントロールペダル踏み込み式スイッチ
ペダルワウ／ペダルピッチシフターのオン／オフを切り替えます。

●ペダルスイッチ
ペダルワウ／ペダルピッチシフターのオン／オフを切り替えます。

●ステータスLED
ペダルワウ／ペダルピッチシフターのオン／オフを切り替えたときに点灯し、元にもどしたときに消灯します。

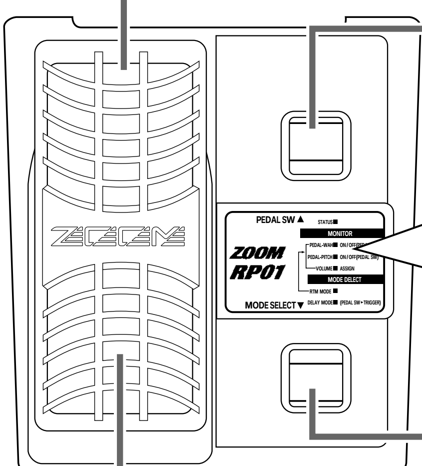
●エフェクトモニターLED
ペダルワウ／ペダルピッチシフターのオン／オフ、ボリュームRTMのオン／オフを表示します。

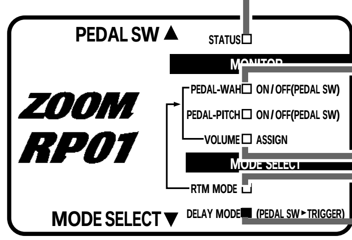
●モードLED
RTM MODEが点灯します。

●モード選択スイッチ
RP01をDELAYモードに切り替えます。

●コントロールペダル
RTM／ボリュームRTMをコントロールします。

各部の機能（DELAY モード）





●コントロールペダル踏み込み式スイッチ
DLY/REVモジュールのオン／オフを切り替えます。

●ペダルスイッチ
ディレイタイムのタップ入力に使用します。

●ステータスLED
消灯

●エフェクトモニターLED
消灯

●モードLED
DELAY MODEが点灯します。

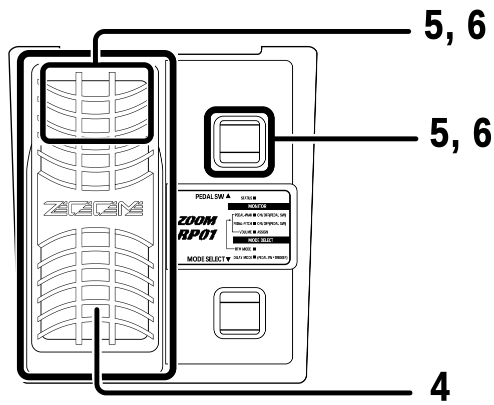
●モード選択スイッチ
RP01をRTMモードに切り替えます。

●コントロールペダル
DLY/REVモジュールのRTMをコントロールします。

リモートペダルを利用する

RP01でRTMをコントロールする（RTMモード）

ここでは、RP01を使ってRTMやボリュームRTMの操作を行なう方法を説明します。



操作1 RP01が3000Bに接続されていることを確認してください。

操作2 3000B側でファンクションスイッチの機能（FUNCTION Modeパラメーター）を1～8のいずれかに設定してください。

設定方法は21ページをご参照ください。

NOTE FUNCTION Modeを9（RTM）に設定した場合、RP01のコントロールペダルは単なるマスターボリュームとして機能することになりますので、ご注意ください。

ファンクションスイッチ（3000B）とコントロールペダル（RP01）の機能（RP01＝RTMモード）

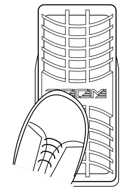
FUNCTION Mode パラメーターの設定	ファンクションスイッチ（3000B）の機能	コントロールペダル（RP01）の機能
FUNCTION Mode ＝1～8のとき	FUNCTION Modeで選択した機能	RTM／ボリュームRTMの操作
FUNCTION Mode=9のとき	RTM／ボリュームRTMの操作	マスターボリュームの操作

操作3 RTM／ボリュームRTMを設定したパッチを呼び出してください。

RTMの設定方法については、21ページをご参照ください。なお、新しくパッチを呼び出したときは、RP01が常にRTMモードとなり、RTMモードLEDが点灯します。

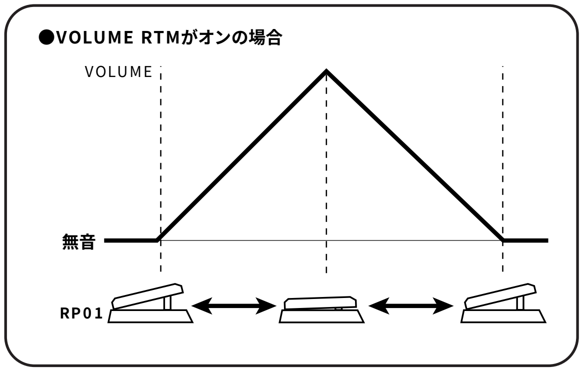
操作4 演奏しながらRP01のコントロールペダルを操作してみましょう。

コントロールペダルで操作可能なパラメーターは、パッチ内部で選ばれているエフェクトタイプ、およびRTM／ボリュームRTMの設定に応じて異なります。もちろん、複数のパラメーターを同時に操作することも可能です。



■ボリュームRTMがオンに設定されているとき

現在選ばれているパッチのボリュームRTMがオンに設定されている場合、RP01のコントロールペダルを使ってボリュームを連続的に変化させることができます。コントロールペダルを踏み上げたときに無音状態、踏み込んだときに通常のボリュームとなります。

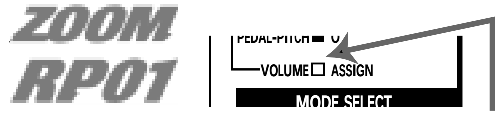


ボリュームRTMのオン／オフは、RP01のボリュームアサインLEDで確認できます。

【RP01ボリュームアサインLED】



ボリュームRTMがオンのとき……LEDが点灯



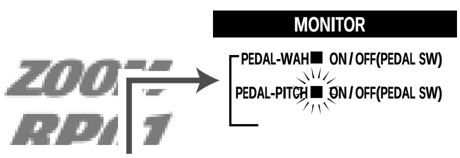
ボリュームRTMがオフのとき……LEDが消灯

■ペダルワウ／ペダルピッチが選択されているとき

現在選ばれているパッチのWAHモジュールがオンに設定され、エフェクトタイプとしてPEDALが選ばれているときは、RP01のコントロールペダルを使ってペダルワウ効果が利用できます。同じように、現在選ばれているパッチのEFFECTモジュールがオンに設定され、エフェクトタイプとしてP-PITが選ばれているときは、RP01のコントロールペダルを使ってペダルワウ効果が利用できます。
なお、ペダルを踏み込んだときに上下どちらの方向に変化するかは、それぞれ該当するRTMパラメーターの設定に応じて異なります。

ペダルワウ／ペダルピッチが選択されているかどうか、およびオン／オフの状態は、エフェクトモニターLEDで確認できます。

【エフェクトモニターLED】



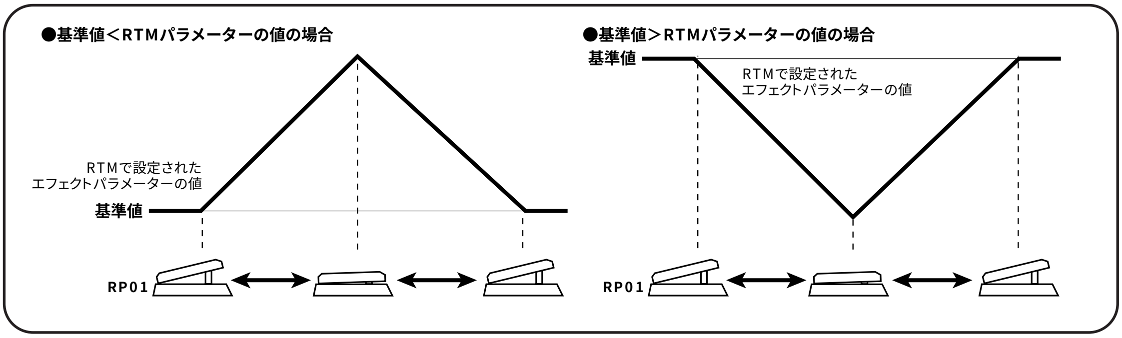
●PEDAL／P-PITが選択され、該当するモジュールがオンに設定されているとき
■ LEDが点灯

●PEDAL／P-PITが選択され、該当するモジュールがオフに設定されているとき
■ LEDが点滅

●該当するモジュールでPEDAL／P-PITが選択されていないとき
□ LEDが消灯

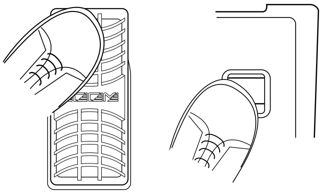
■その他のRTMパラメーターが設定されているとき

現在選ばれているパッチで、ペダルワウ／ペダルピッチ以外のRTMパラメーターが設定されている場合、RP01のコントロールペダルを使って該当するエフェクトパラメーターを連続的に変化させることができます。コントロールパネルを踏み上げたときに基準値、踏み込んだときにRTMパラメーターで設定した最大値（最小値）となります。



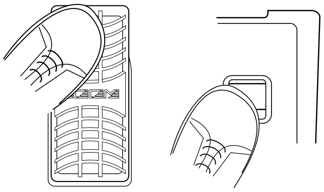
操作5 ペダルワウやペダルピッチシフターのオン／オフを切り替えるには、コントロールペダルの踏み込み式スイッチまたはペダルスイッチを踏んでください。

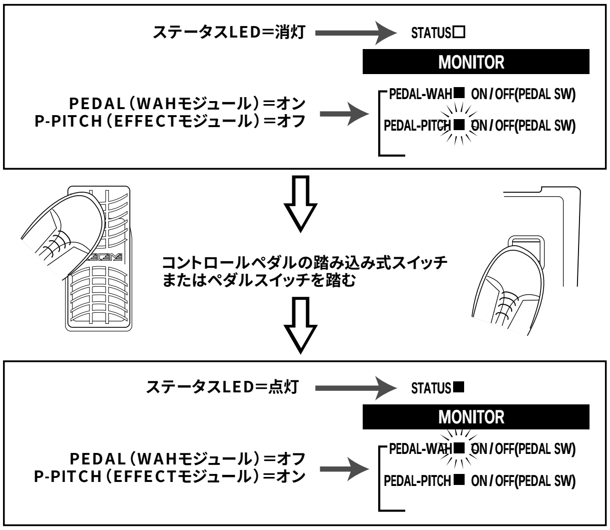
現在選ばれているパッチで、WAH モジュールの PEDAL または EFFECT モジュールの P-PIT が選ばれているとき、RP01 側でコントロールペダルの踏み込み式スイッチ／ペダルスイッチを使ってオン→オフ、またはオフ→オンと切り替えることができます。このとき、ステータス LED が消灯から点灯に変わります。



操作6 ペダルワウやペダルピッチシフターのオン／オフを元の状態に戻すには、もう一度コントロールペダルの踏み込み式スイッチまたはペダルスイッチを踏んでください。

ステータス LED が消灯します。



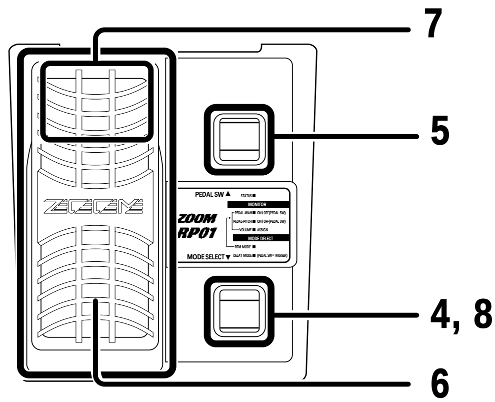


HINT

- ペダルワウ／ペダルピッチシフターのエフェクトモニター LED が消灯しているとき（該当するモジュールでエフェクトタイプ PEDAL／P-PITCH が選ばれていないとき）は、踏み込み式スイッチやペダルスイッチを踏んでも効果はありません。
- RP01 を使ったペダルワウ／ペダルピッチシフターのオン／オフ、および RTM パラメーターの変更は一時的なもので、新しいパッチが呼び出されると、そのパッチの設定内容に切り替わります。

RP01でディレイエフェクトをコントロールする（DELAYモード）

ここでは、RP01を使ってディレイタイムをタップ入力したり、DLAY/REVモジュールのオン／オフを切り替える方法を説明します。



操作1 RP01が3000Bに接続されていることを確認してください。

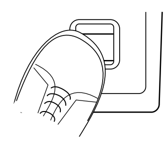
操作2 3000B側でファンクションスイッチの機能（FUNCTION Modeパラメーター）を1～8のいずれかに設定してください。

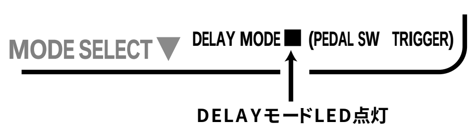
設定方法は21ページをご参照ください。

操作3 DLY/REVモジュールでエフェクトモジュールDELAYまたはDLY+REVを使用しているパッチを選んでください。

操作4 RP01のモード選択スイッチを踏み、DELAYモードLEDを点灯させてください。

新しいパッチを選んだとき、RP01は常にRTMモードになります。RP01をDELAYモードに切り替えるには、RP01のモード選択スイッチを使用します。





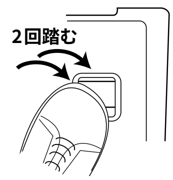
NOTE
- FUNCTION Modeを9（RTM）に設定した場合、RP01のコントロールペダルは無効になりますので、ご注意ください。
- FUNCTION Modeを5（DELAY）に設定した場合、RP01の操作には影響はありませんが、3000Bのファンクションスイッチは無効となります。

ファンクションスイッチ（3000B）の機能（RP01＝DELAYモード）

FUNCTION Mode パラメーターの設定	ファンクションスイッチ（3000B）の機能
FUNCTION Mode =1～4、6～8のとき	FUNCTION Modeで選択した機能
FUNCTION Mode=5のとき	無効
FUNCTION Mode=9のとき	RTM／ボリュームRTMの操作

操作5 ディレイタイムをタップ入力するには、RP01のペダルスイッチを2回踏んでください。

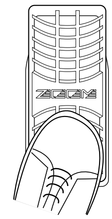
ペダルスイッチが踏まれる間隔を3000Bが自動的に検出し、それに合わせてDLY/REVモジュールのディレイタイムを変更します。ただし、ペダルスイッチを踏む間隔が最大ディレイタイムを越えた場合は、元のディレイタイムが有効となります。最大ディレイタイムは、エフェクトタイプがDELAYのときに1000msec、DLY+REVのときに500msecです。



> **NOTE** RP01でホールドディレイ機能を操作することはできません。ホールドディレイ機能を利用したいときは、3000BのFUNCTION Modeパラメーターを3.HOLD DLY(LONG)または4.HOLD DLY(REAL)に設定し、ファンクションスイッチを使って操作してください。

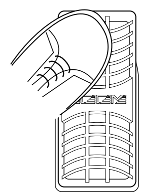
操作6 RTM機能を使ってDLY/REVモジュールのエフェクトパラメーターを操作したいときは、RP01のコントロールペダルを上下させてください。

RP01がDELAYモードのときは、DLY/REVモジュールのRTM機能をコントロールペダルで操作できます。



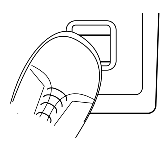
操作7 DLY/REVモジュールのオン／オフを切り替えるには、コントロールペダルの踏み込み式スイッチを踏んでください。

RP01がDELAYモードのときは、コントロールペダルの踏み込み式スイッチを使ってDLY/REVモジュールのオン／オフを切り替えることができます。



操作8 RP01をRTMモードにもどすには、モード選択スイッチを踏むか、新規パッチを選択してください。

> **NOTE** RP01を使ったディレイタイムの変更、DLY/REVモジュールのオン／オフ、およびRTMパラメーターの変更は一時的なもので、新しいパッチが呼び出されると、そのパッチの設定内容に切り替わります。



エフェクトタイプとパラメーター

ここでは3000Bのすべてのエフェクトタイプとパラメーターについて説明します。ただし、他のエフェクトタイプと共通のパラメーターについては、最小限の説明にとどめています。

* **表の中のパラメーター名に（G）の印が付いたものはグローバルパラメーター、（P）の印が付いたものはパッチパラメーターであることを示します。グローバルパラメーターとパッチパラメーターは、そのパラメーターが属しているエフェクトモジュールのオン／オフとは無関係に変更できます。**
* **表の中のパラメーター名に（← RTM）がついたものは、該当するエフェクトタイプが選ばれているときに、RTMで操作できるパラメーターであることを示します。**
* **表の中でアミ（　　　　）のかかった部分は、そのパラメーターに設定項目がないことを示しています。このようなパラメーターを選んだ場合、ディスプレイには“ -.-. ”と表示されます。**

COMP（コンプレッサー）モジュール

コンプレッサーやリミッターなどのエフェクトタイプを含む、ダイナミクス系エフェクトモジュールです。ボリュームRTMの設定（パッチパラメーター）もこのモジュールで行ないます。

<table>
<tr><th>TYPE
COMP</th><th>1. COMP</th><th>2. COMP2</th><th>3. LIMITER</th><th>4. DUAL COMP</th><th>5. DEFRET</th><th>6. SLAP</th></tr>
<tr><td>Parameter 1</td><td colspan="2">Sens
1〜50</td><td>Sens(Threshold)
1〜50</td><td>Sens1
1〜50</td><td colspan="2">Sens
1〜50</td></tr>
<tr><td>Parameter 2</td><td colspan="3">Atk
1〜50</td><td>Sens2
1〜50</td><td colspan="2">Atk
1〜50</td></tr>
<tr><td>Parameter 3</td><td>Peak(Wild)
1〜8</td><td>Peak(Release)
1〜8</td><td>Peak(Ratio)
1〜8</td><td>X-F
1〜8</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Parameter 4</td><td colspan="3">Tone
1〜8</td><td>Bal
0〜100</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Parameter 5</td><td colspan="6">Level
1〜30</td></tr>
<tr><td>Parameter 6</td><td colspan="6">VOLUME RTM(P)
oF, on</td></tr>
</table>

■ TYPE（エフェクトタイプ）

COMPモジュールで使用するエフェクトタイプを次の6種類から選択します。

タイプ1　COMP（コンプレッサー）
タイプ2　COMP2（コンプレッサー 2）
タイプ3　LIMITER（リミッター）
タイプ4　DUAL COMP
（デュアルコンプレッサー）
タイプ5　DEFRET（デフレット）
タイプ6　SLAP（スラップ）

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター1、2、3、4の内容が変化します。

■ タイプ1　COMP（コンプレッサー）

アタックを抑えて音の粒立ちを揃えるコンプレッサーです。

●パラメーター1　Sens
コンプレッション効果の深さを設定します。

●パラメーター2　Atk
ベースを弾いてからエフェクトの効果がかかり始めるまでの時間を設定します。

●パラメーター3　Peak（Wild）
この値が大きいほどワイルドな音色になります。

●パラメーター4　Tone
この値が大きいほど明るい音色になります。

■ タイプ2　COMP2（コンプレッサー 2）

COMPに比べて、音色変化の少ないコンプレッサーです。

●パラメーター3　Peak（Release）
コンプレッションが解除される早さを設定します。

他のパラメーターの内容は、タイプ1（COMP）と同じです。

■ タイプ3　LIMITER（リミッター）

一定以上のレベルを抑えるエフェクトです。

●パラメーター1　Sens（Threshold）
リミッター効果がかかり始めるレベル（スレッショルド）

を設定します。

●パラメーター2　Atk

●パラメーター3　Peak（Ratio）
スレッショルドを越えた信号を圧縮する比率を設定します。値が大きいほど、高い圧縮率が得られます。

●パラメーター4　Tone

■ タイプ4　DUAL COMP（デュアルコンプレッサー）
低音域と高音域で異なるコンプレッション効果が設定できるエフェクトです。

●パラメーター1　Sens1
高音域のコンプレッション効果の深さを設定します。

●パラメーター2　Sens2
低音域のコンプレッション効果の深さを設定します。

●パラメーター3　X-F
高音域と低音域を分ける周波数を設定します。

●パラメーター4　Bal
高音域と低音域の音量バランスを設定します。

■ タイプ5　DEFRET（デフレット）
フレットレスベース風の立ち上がりの遅い音をシミュレートするエフェクトです。このエフェクトは単音のみで演奏してください。

●パラメーター1　Sens
入力感度を調節します。

●パラメーター2　Atk
音が立ち上がるまでの速さを設定します。

■ タイプ6　SLAP（スラップ）
立ち上がりの鋭いスラップ奏法の音をシミュレートするエフェクトです。このエフェクトは単音のみで演奏してください。

●パラメーター1　Sens

●パラメーター2　Atk
この値を大きくするほどアタック感が強調されます。

■ タイプ1～6に共通のパラメーター

●パラメーター5　Level
モジュールの出力レベルを設定します。

●パラメーター6　Volume RTM（P）
パッチのボリュームをRTMでコントロールするかどうかを決定するパッチパラメーターです。このパラメーターをonに設定したパッチは、ファンクションスイッチまたはリモートペダルRP01を使ってボリューム（EFFECTモジュールの入力レベル）をコントロールできます。

NOTE
本体のファンクションスイッチを使ってボリュームRTMを操作するときは、FUNCTION Modeパラメーター（22ページ）を9（RTM）に設定する必要があります。

DIST / AMP（ディストーション／アンプシミュレーター）

オーバードライブやファズなどの歪み系エフェクトと、アンプの響きを再現するアンプシミュレーターを含むモジュールです。

TYPE DIST/AMP	1. CLN1	2. CLN2	3. TE-C	4. SW-C	5. OD	6. FUZZ	7. FN-D	8. AC-D
Parameter 1	Mid Enh(←RTM) 1〜30				Gain(←RTM) 1〜30			
Parameter 2	Level 0〜30							
Parameter 3	D. Level 0〜30							
Parameter 4	Cabinet oF, C0〜C9, S0〜S9							
Parameter 5	1: DIST-WAH　2: WAH-DIST 1, 2							
Parameter 6	DIST/AMP RTM oF, 1〜30							

■TYPE（エフェクトタイプ）
DIST / AMPエフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の8種類から選択します。

タイプ1　CLN1（クリーン1）
タイプ2　CLN2（クリーン2）
タイプ3　TE-C（TE-クリーン）
タイプ4　SW-C（SW-クリーン）
タイプ5　OD（オーバードライブ）
タイプ6　FUZZ（ファズ）
タイプ7　FN-D（FN-ドライブ）
タイプ8　AC-D（AC-ドライブ）

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター 1 の内容が変化します。

■ **タイプ 1　CLN1（クリーン 1）**
特性のフラットなクリーンサウンドです。アンプシミュレーターの効果のみを利用したいときに便利です。

■ **タイプ 2　CLN2（クリーン 2）**
ベース固有の音色を活かしたクリーンサウンドです。

■ **タイプ 3　TE-C（TE-クリーン）**
上品な音質のベースアンプで鳴らしたようなクリーンサウンドが得られます。

■ **タイプ 4　SW-C（SW-クリーン）**
帯域の広いベースアンプで鳴らしたようなクリーンサウンドが得られます。

●パラメーター 1　Mid Enh（← RTM）
この値を上げるほど中音域が強調されます。タイプ 1 〜 4 に共通したパラメーターです。

■ **タイプ 5　OD（オーバードライブ）**
芯のあるオーバードライブサウンドが得られるエフェクトです。

■ **タイプ 6　FUZZ（ファズ）**
過激に歪むファズサウンドが得られるエフェクトです。

■ **タイプ 7　FN-D（FN-ドライブ）**
ビンテージの真空管ベースアンプで歪ませたようなオーバードライブサウンドが得られるエフェクトです。

■ **タイプ 8　AC-D（AC-ドライブ）**
中音域にクセのあるベースアンプを歪ませたようなオーバードライブサウンドが得られるエフェクトです。

●パラメーター 1　Gain（← RTM）
歪みの量を設定します。タイプ 5 〜 8 に共通したパラメーターです。

■ **エフェクトタイプ 1 〜 8 に共通のパラメーター**

●パラメーター 2　Level
エフェクト音の音量レベルを調節します。

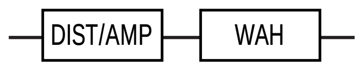
●パラメーター 3　D. Level
原音の音量レベルを調節します。

●パラメーター 4　Cabinet
ベースの音色にアンプの箱鳴りのようなクセをつけるアンプシミュレーターの効果を設定します。

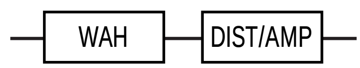
oF： アンプシミュレーターの効果をオフにします。
C0 〜 C9： コンボタイプのスピーカーキャビネットをシミュレートします。右側の数値で効果の深さを調節します。
S0 〜 S9； スタックタイプのスピーカーキャビネットをシミュレートします。右側の数値で効果の深さを調節します。

●パラメーター 5　DIST-WAH / WAH-DIST
DIST / AMP エフェクトモジュールと WAH エフェクトモジュール（43 ページ）の接続順を切り替えます。

1:DIST-WAH： DIST / AMP エフェクトモジュールの後に WAH エフェクトモジュールを接続します。



2:WAH-DIST： WAH エフェクトモジュールの後に DIST / AMP エフェクトモジュールを接続します。



●パラメーター 6　DIST / AMP RTM
（← RTM）のマークが付いたパラメーターを RTM でコントロールするときの最大値（最小値）を設定します。oF に設定すると、このモジュールの RTM が無効になります。

WAH（ワウ）

ワウ、フェイザー、イコライザーなどのエフェクトタイプを備えたエフェクトモジュールです。

TYPE WAH	1. AUTO	2. PEDAL	3. OCT	4. PHASE	5. ENH	6. P–EQ	7. GRAPHIC EQ
Parameter 1	Dpt 0〜10	F1(Freq) 1〜50	Dpt(Oct Mix) (←RTM) 0〜50	Dpt 0〜10	F1 1〜16		500Hz −12〜+12
Parameter 2	Spd(Sens) (←RTM) 0〜50		Spd 1〜8	Spd(←RTM) 1〜50	G1(←RTM) 0〜12	G1 −12〜+12	250Hz −12〜+12
Parameter 3	Color 1, 2			Color (Resonance) −10〜+10	F2 1〜16		100Hz −12〜+12
Parameter 4	Mode(Inv) dn, UP		Mode 1, 2	Mode(Stage) 4, 8	G2 0〜12	G2 −12〜+12	50Hz −12〜+12
Parameter 5	Level 1〜30					Level(←RTM) 1〜30	
Parameter 6	WAH RTM oF, 0〜50	WAH RTM oF, dn, UP	WAH RTM oF, 0〜50	WAH RTM oF, 1〜50	WAH RTM oF, 0〜12	WAH RTM oF, 1〜30	

■TYPE（エフェクトタイプ）

WAHモジュールで使用するエフェクトタイプを次の7種類から選択します。

タイプ1　AUTO（オートワウ）
タイプ2　PEDAL（ペダルワウ）
タイプ3　OCT（オクターブ）
タイプ4　PHASE（フェイズ）
タイプ5　ENH（エンハンサー）
タイプ6　P-EQ（パラメトリックイコライザー）
タイプ7　GRAPHIC EQ（グラフィックイコライザー）

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター1〜6の内容が変化します。

■ タイプ1　AUTO（オートワウ）

弦を弾く強さに応じて自動的にワウ効果がかかるエフェクトです。

●パラメーター1　Dpt
オートワウ効果のかかる深さを設定します。

●パラメーター2　Spd（Sens）（←RTM）
オートワウ効果の感度を設定します。

●パラメーター3　Color
ワウのキャラクターを設定します。値が1のときに芯の太いオートワウ効果、2のときにクセの強いオートワウ効果が得られます。

●パラメーター4　Mode（Inv）
オートワウ効果の変化の方向を設定します。dnのときに下方向、UPのときには上方向に強調された周波数が移動します。

●パラメーター5　Level
モジュールの出力レベルを設定します。

●パラメーター6　WAH RTM
（←RTM）のマークが付いたパラメーターをRTMでコントロールするときの最大値（最小値）を設定します。oFに設定すると、このモジュールのRTMが無効になります。

■ タイプ2　PEDAL（ペダルワウ）

ファンクションスイッチまたはオプションのリモートペダルRP01を使って、ワウ効果をマニュアル操作するためのエフェクトタイプです。

●パラメーター1　F1（Freq）
ワウ効果の基準値（ペダルを操作しないときの値）の周波数を設定します。

●パラメーター3　Color

●パラメーター5　Level

●パラメーター6　WAH RTM
ファンクションスイッチ（またはRP01のコントロールペダル）を踏み込んだときにワウ効果が変化する方向を設定します。dnのときに下方向、UPのときには上方向に強調された周波数が移動します。oFのときは、WAH RTMが無効になります。

NOTE 本体のファンクションスイッチを使ってワウ効果を操作するときは、FUNCTION Modeパラメーター（22ページ）を9（RTM）に設定する必要があります。

■ タイプ3　OCT（オクターブ）

1オクターブ下の音を重ねて、音に厚みを付けるエフェクトです。

●パラメーター1　Dpt（Oct Mix）（←RTM）
エフェクト音（1オクターブ下の音）をミックスする量

を設定します。

●パラメーター2　Spd
エフェクト音が鳴り始めるまでの時間を設定します。

●パラメーター3　Color
エフェクト音のキャラクターを設定します。

●パラメーター4　Mode
エフェクト音を作るときの基準となるピッチの検出方法を2つのモードから選びます。エフェクト音のピッチが安定する方のモードを選ぶといいでしょう。

●パラメーター5　Level

●パラメーター6　WAH RTM
(← RTM)のマークが付いたパラメーターをRTMでコントロールするときの最大値(最小値)を設定します。oFに設定すると、このモジュールのRTMが無効になります。

NOTE このエフェクトタイプを利用するときは、単音弾きで演奏してください。和音を演奏すると、ピッチの検出が正確に行なえません。

■ タイプ4　PHASE(フェイズ)
原音に位相をずらしたエフェクト音をミックスし、位相のズレを揺らすことでウネリのあるサウンドを生み出すエフェクトです。

●パラメーター1　Dpt
フェイザー効果の深さを設定します。

●パラメーター2　Spd(← RTM)
揺れの速さを設定します。

●パラメーター3　Color（Resonance）
フェイザー効果にクセをつけるレゾナンスの深さを設定します。

●パラメーター4　Mode(Stage)
フェイザー効果の段数を設定します。8に設定すると、きめの細かいフェイザー効果が得られます。

●パラメーター5　Level

●パラメーター6　WAH RTM

■ タイプ5　ENH(エンハンサー)
特定帯域の倍音を強調して、音にハリを与えるエフェクトです。2つのエンハンサーを同時に利用できます。

●パラメーター1　F1
最初のエンハンサーで強調する周波数帯域を設定します。

●パラメーター2　G1(← RTM)
最初のエンハンサーで強調する度合いを設定します。

●パラメーター3　F2
2番めのエンハンサーで強調する周波数帯域を設定します。

●パラメーター4　G2
2番めのエンハンサーで強調する度合いを設定します。

●パラメーター5　Level

●パラメーター6　WAH RTM

■ タイプ6　P-EQ(パラメトリックイコライザー)
2つの周波数帯を個別にブースト／カットできるパラメトリックイコライザーです。

●パラメーター1　F1
最初のイコライザーでブースト／カットする周波数帯域を設定します。

●パラメーター2　G1
最初のイコライザーのブースト／カット量を設定します。

●パラメーター3　F2
2番めのイコライザーでブースト／カットする周波数帯域を設定します。

●パラメーター4　G2
2番めのイコライザーのブースト／カット量を設定します。

●パラメーター5　Level(← RTM)

●パラメーター6　WAH RTM

■ タイプ7　GRAPHIC EQ
(グラフィックイコライザー)
主に低音域をブースト／カットする4バンドのグラフィックイコライザーです。

●パラメーター1　500Hz
500Hz付近のブースト／カット量を設定します。

●パラメーター2　250Hz
250Hz付近のブースト／カット量を設定します。

●パラメーター3　100Hz
100Hz付近のブースト／カット量を設定します。

●パラメーター4　50Hz
50Hz付近のブースト／カット量を設定します。

●パラメーター5　Level(← RTM)

●パラメーター6　WAH RTM

EQ（イコライザー）

エフェクトタイプとして３種類のイコライザーを備えた、イコライザー専用のエフェクトモジュールです。また、ZNRの設定（パッチパラメーター）もこのモジュールで行ないます。

TYPE EQ	1. GRAPHIC	2. 3–BAND	3. PARAMETRIC
Parameter 1	8kHz −12〜+12	High −12〜+12	F1 1〜16
Parameter 2	4kHz −12〜+12	MidF 1〜16	G1 −12〜+12
Parameter 3	2kHz −12〜+12	MidG −12〜+12	F2 1〜16
Parameter 4	1kHz −12〜+12	Low −12〜+12	G2 −12〜+12
Parameter 5	Level 1〜30		
Parameter 6	ZNR（P） oF, 1〜7		

■TYPE（エフェクトタイプ）
EQモジュールで使用するエフェクトタイプを次の３種類から選択します。

タイプ１　GRAPHIC EQ（グラフィックEQ）
タイプ２　3-BAND EQ（３バンドEQ）
タイプ３　PARAMETRIC EQ
（パラメトリックEQ）

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター１〜４の内容が変化します。

■ タイプ１　GRAPHIC EQ（グラフィックEQ）
主に高音域をブースト／カットする４バンドのグラフィックイコライザーです。WAHモジュールのGRAPHIC EQと組み合わせることで、８バンドのグラフィックイコライザーとしても利用できます。

●パラメーター１　8kHz
8kHz付近のブースト／カット量を設定します。

●パラメーター２　4kHz
4kHz付近のブースト／カット量を設定します。

●パラメーター３　2kHz
2kHz付近のブースト／カット量を設定します。

●パラメーター４　1kHz
1kHz付近のブースト／カット量を設定します。

■ タイプ２　3-BAND EQ（３バンドEQ）
高音域、中音域、低音域を個別に調節できる３バンドイコライザーです。中音域は周波数可変のパラメトリックEQとなっています。

●パラメーター１　High
高音域のブースト／カット量を設定します。

●パラメーター２　MidF
中音域の周波数帯域を設定します。

●パラメーター３　MidG
中音域のブースト／カット量を設定します。

●パラメーター４　Low
低音域のブースト／カット量を設定します。

■ タイプ３　PARAMETRIC EQ（パラメトリックEQ）
２つの周波数帯を個別にブースト／カットできるパラメトリックイコライザーです。WAHモジュールのPARAMETRIC EQと組み合わせることで、４バンドのパラメトリックイコライザーとしても利用できます。

●パラメーター１　F1
最初のイコライザーでブースト／カットする周波数帯域を設定します。

●パラメーター２　G1
最初のイコライザーのブースト／カット量を設定します。

●パラメーター３　F2
２番めのイコライザーでブースト／カットする周波数帯域を設定します。

●パラメーター４　G2
２番めのイコライザーのブースト／カット量を設定します。

■ エフェクトタイプ１〜３に共通のパラメーター

●パラメーター５　Level
モジュールの出力レベルを設定します。

●パラメーター６　ZNR（P）
ZNR（ズームノイズリダクション）の感度を設定するパッチパラメーターです。音の消え際が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定してください。oFのときにはZNRが無効になります。

SYNTH（ベースシンセサイザー）

ベース音から検出したピッチを基に、シンセ音を合成するエフェクトモジュールです。

TYPE SYNTH	1. BASS SYNTH(1)	2. BASS SYNTH(2)	3. BASS SYNTH(3)	4. BASS SYNTH(4)	5. BASS SYNTH(5)	6. BASS SYNTH(6)	7. HARMO SYNTH
Parameter 1	Freq 1〜16						Mode 1〜8
Parameter 2	Reso 1〜16						Scale(←RTM) 1, 2
Parameter 3	Decay 1〜16						Atk 1〜16
Parameter 4	D. level 0〜30						
Parameter 5	Level(←RTM) 0〜30						Level 0〜30
Parameter 6	SYNTH RTM oF, 0〜30						SYNTH RTM oF, on

■TYPE（エフェクトタイプ）

SYNTHエフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の7種類から選択します。

タイプ1　BASS SYNTH 1（ベースシンセ1）
タイプ2　BASS SYNTH 2（ベースシンセ2）
タイプ3　BASS SYNTH 3（ベースシンセ3）
タイプ4　BASS SYNTH 4（ベースシンセ4）
タイプ5　BASS SYNTH 5（ベースシンセ5）
タイプ6　BASS SYNTH 6（ベースシンセ6）
タイプ7　HARMO SYNTH（ハーモニックシンセ）

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター1、2、3、5、6の内容が変化します。

NOTE このエフェクトモジュールを利用するときは、単音で演奏してください。和音を演奏すると、ピッチの検出が適切に行なえません。

■ タイプ1　BASS SYNTH 1（ベースシンセ1）

単音弾きのベース音に対し、ノコギリ波のモノシンセ音を鳴らすエフェクトタイプです。

●パラメーター1　Freq
シンセ音を加工するフィルターの中心周波数を設定します。

●パラメーター2　Reso
フィルターの効果にクセをつけます。

●パラメーター3　Decay
フィルターで強調される音域が上下に変化する速さを設定します。

●パラメーター4　D.Level
原音の音量レベルを設定します。

●パラメーター5　Level（←RTM）
シンセ音の出力レベルを設定します。

●パラメーター6　SYNTH RTM
（←RTM）のマークが付いたパラメーターをRTMでコントロールするときの最大値（最小値）を設定します。oFに設定すると、このモジュールのRTMが無効になります。

■ タイプ2　BASS SYNTH 2（ベースシンセ2）

単音弾きのベース音に対し、ウネリのある矩形波のモノシンセ音を鳴らすエフェクトタイプです。パラメーターの内容はタイプ1（BASS SYNTH 1）と同じです。

■ タイプ3　BASS SYNTH 3（ベースシンセ3）

タイプ1のバリエーションで、シンセ音をオクターブユニゾンで鳴らします。パラメーターの内容はタイプ1（BASS SYNTH 1）と同じです。

■ タイプ4　BASS SYNTH 4（ベースシンセ4）

タイプ1のバリエーションで、シンセ音にノイズ音をミックスして鳴らします。パラメーターの内容はタイプ1（BASS SYNTH 1）と同じです。

■ タイプ5　BASS SYNTH 5（ベースシンセ5）

ピッチが滑らかにが変化するポルタメント効果の付いたシンセ音を鳴らします。パラメーター3を除くパラメーターの内容はタイプ1（BASS SYNTH 1）と同じです。

●パラメーター3　Decay
ポルタメントでピッチが変化する速さを設定します。

■ タイプ6　BASS SYNTH 6（ベースシンセ6）

ビブラートのかかった矩形波のシンセ音を鳴らします。パラメーターの内容はタイプ1（BASS SYNTH 1）と同じです。

■ タイプ７　HARMO SYNTH（ハーモニックシンセ）

単音弾きのベース音に対し、シンセ音でハーモニーを鳴らすエフェクトタイプです。ハーモニーの構成音はModeパラメーターとScaleパラメーターの設定値で決まります。

●パラメーター１　Mode

ハーモニーの種類を１～８の中から選びます。

●パラメーター２　Scale（← RTM）

ハーモニーのバリエーションを選びます。パラメーター１で選んだ８つのモードに対し、それぞれ２種類のバリエーションが選べます。

●パラメーター３　Atk

シンセ音が立ち上がる速さを設定します。

●パラメーター４　D.Level

原音の音量レベルを設定します。

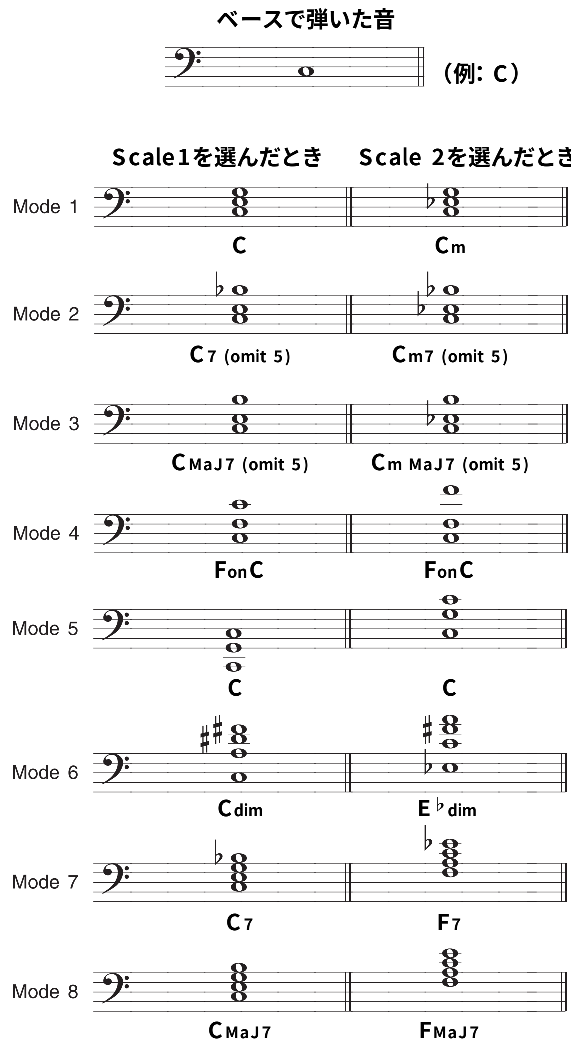
●パラメーター５　Level

エフェクト音（シンセ音）の音量レベルを設定します。

●SYNTH RTM

（← RTM）のマークが付いたパラメーターをRTMでコントロールするかどうかを設定します。onのときには、ファンクションスイッチやRP01のコントロールペダルを使ってパラメーター２（Scale）を切り替えることができます。

HINT　ファンクションスイッチのSYNTH HOLD機能を使えば、発音中のシンセ音を持続させることが可能です。



EFFECT（エフェクト）

コーラスやピッチシフター、リングモジュレーターなどのエフェクトタイプを含むモジュールです。ファンクションスイッチの機能を選択するFUNCTION Mode（グローバルパラメーター）も、このモジュールで設定します。

TYPE EFFECT	1. CHO	2. FLG	3. PIT	4. P-PIT	5. DETUNE	6. TRILL	7. SWEEP	8. RING
Parameter 1	Color M1〜M3, S1〜S3	Color (Pre Delay) 1〜10	Pit 1, 2, •••12, 24		Pit −12〜+12		Color (←RTM) M, m	Dly 0〜10
Parameter 2	Dpt 0〜10	Dpt 0〜10	Sft dn, UP	Mode 1〜8	Dpt (PreDelay) 0〜10	Mode 1〜12	Mode S1〜S8, r1〜r8	Mode (Reso) 1〜10
Parameter 3	Rate 1〜50	Rate (←RTM) 1〜50	Tone 0〜10			Rate 1〜50		Rate (←RTM) 1〜50
Parameter 4	Mix (←RTM) 0〜100	Reso 0〜10	Bal (←RTM) 0〜100		Mix (←RTM) 0〜100	Bal (←RTM) 0〜100	Bal 0〜100	Mix 0〜100
Parameter 5	FUNCTION MODE(G) 1〜9							
Parameter 6	EFFECT RTM oF, 0〜100	EFFECT RTM oF, 1〜50	EFFECT RTM oF, 0〜100	EFFECT RTM dn, UP	EFFECT RTM oF, 0〜100		EFFECT RTM oF, on	EFFECT RTM oF, 1〜50

■TYPE（エフェクトタイプ）

EFFECTエフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の8種類から選択します

タイプ1　CHO（コーラス）
タイプ2　FLG（フランジャー）
タイプ3　PIT（ピッチシフター）
タイプ4　P-PIT（ペダルピッチシフター）
タイプ5　DETUNE（デチューン）
タイプ6　TRILL（トリル）
タイプ7　SWEEP（スイープ）
タイプ8　RING（リングモジュレーター）

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター1〜4、6の内容が変化します。

■タイプ1　CHO（コーラス）

空間的な広がりと暖かみのあるサウンドが得られるコーラスエフェクトです。

●パラメーター1　Color

コーラス効果のバリエーションを設定します。

M1, M2, M3： モノラルコーラスのバリエーションです。
S1, S2, S3： ステレオコーラスのバリエーションです。

設定値の右側の数字はコーラスのバリエーションの変化を表しています。

1：深く暖かみのあるコーラス
2：変調感の少ないクリアな音色のコーラス
3：ビンテージ風音色のコーラス

●パラメーター2　Dpt

効果の深さを設定します。

●パラメーター3　Rate

変調の速度を設定します。

●パラメーター4　Mix（←RTM）

エフェクト音のミックス量を設定します。

●パラメーター6　EFFECT RTM

（←RTM）のマークが付いたパラメーターをRTMでコントロールするときの最大値（最小値）を設定します。oFに設定すると、このモジュールのRTMが無効になります。

■タイプ2　FLG（フランジャー）

クセの強いウネリが得られるフランジャーエフェクトです。

●パラメーター1　Color（Pre Delay）

フランジャー効果のプリディレイタイムを設定します。

●パラメーター2　Dpt

●パラメーター3　Rate（←RTM）

フランジャー効果の速度を設定します。

●パラメーター4　Reso

フランジャー効果のウネリのクセを強調します。

●パラメーター6　EFFECT RTM

■タイプ3　PIT（ピッチシフター）

上下2オクターブの範囲でピッチシフトできるエフェクトタイプです。

●パラメーター 1　Pit
ピッチの変化幅を半音単位で設定します。

●パラメーター 2　Sft
ピッチシフトする方向を設定します。dn で下方向、UP で上方向のピッチシフト音が得られます。

●パラメーター 3　Tone
エフェクト音の高音域をカットします。

●パラメーター 4　Bal（← RTM）
原音とエフェクト音のミックスバランスを設定します。0 で原音のみ、100（1.0）でエフェクト音のみとなります。

●パラメーター 6　EFFECT RTM

■タイプ 4　P-PIT（ペダルピッチシフター）

ファンクションスイッチまたはオプションのリモートペダル RP01 を使って、エフェクト音のピッチを連続的に変化させるエフェクトです。

●パラメーター 2　Mode
ピッチシフトの方法を 8 つのモードから選びます。

RTMパラメーターが“ UP ”のとき	踏み込み	踏み上げ
RTMパラメーターが“ dn ”のとき	踏み上げ	踏み込み
モード		
1:ダーティーベンド	−100cent	DRY
2:デチューン	DOUBLING	−30cent+DRY
3:ベンドアップ	0cent	+1oct
4:アームダウン	0cent	−2oct
5:オクターブハーモニー	−1oct+DRY	+1oct+DRY
6:−5th／+4th	−700cent+DRY	+500cent+DRY
7:クロスフェード	−∞+DRY	+1oct
8:ストップ	−∞+DRY	+1oct+DRY

●パラメーター 3　Tone

●パラメーター 6　EFFECT RTM
ファンクションスイッチ（または RP01 のコントロールペダル）を踏み込んだときにピッチが変化する方向を設定します。oF のときは、このモジュールの RTM が無効になります。

NOTE　パッチを呼び出したときや、エフェクトタイプを変えてペダルピッチシフターが選ばれたときは、踏み上げたときのピッチにリセットされます。

■タイプ 5　DETUNE（デチューン）

微妙にピッチシフトさせたエフェクト音と原音をミックスすることで、変調感の少ないコーラス効果が得られるエフェクトタイプです。

●パラメーター 1　Pit
ピッチのデチューン量を設定します。

●パラメーター 2　Dpt（Pre Delay）
エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。

●パラメーター 3　Tone

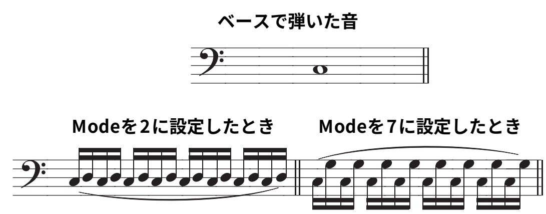
●パラメーター 4　Mix（← RTM）
エフェクト音をミックスする量を設定します。

●パラメーター 6　EFFECT RTM
（← RTM）のマークが付いたパラメーターを RTM でコントロールするときの最大値（最小値）を設定します。oF に設定すると、このモジュールの RTM が無効になります。

■タイプ 6　TRILL（トリル）

エフェクト音のピッチを連続して上下させることで、トリル奏法をシミュレーションするエフェクトです。

●パラメーター 2　Mode
ピッチが上下する幅を半音単位で設定します。



●パラメーター 3　Rate
ピッチを上下させる速さを設定します。

●パラメーター 4　Bal（← RTM）

●パラメーター 6　EFFECT RTM

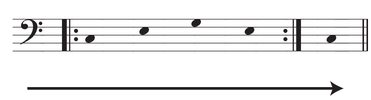
■タイプ 7　SWEEP（スイープ）

エフェクト音のピッチを連続して変化させ、アルペジオ風の効果が得られるエフェクトです。

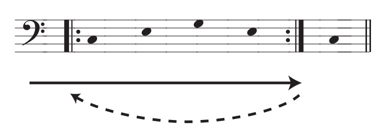
●パラメーター 1　Color（← RTM）
メジャー／マイナーのどちらのコードを演奏するかを選択します。M ではメジャー、m ではマイナーコードのアルペジオを演奏します。
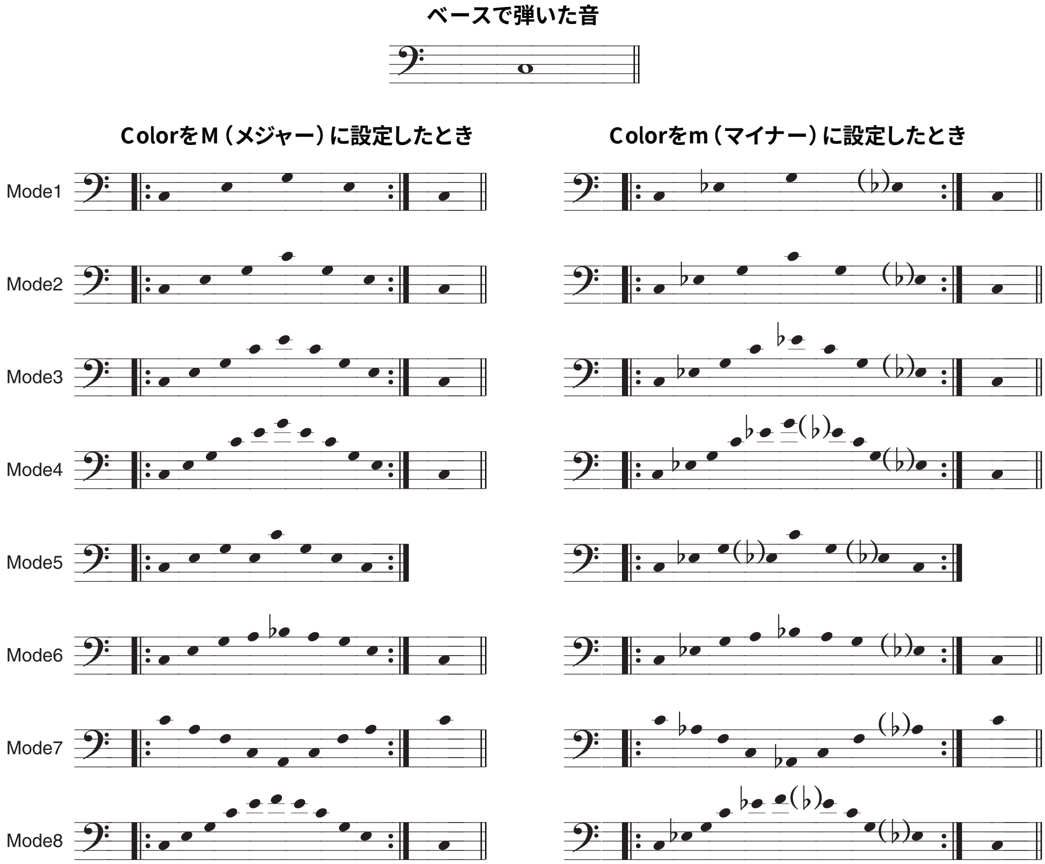
●パラメーター 2　Mode
左側の文字でアルペジオの演奏方法、右側の数値でアルペジオのモードを選びます。

S1 〜 S8：　アルペジオを 1 回演奏したところで終了します。



r1 〜 r8：　アルペジオを繰り返します。





●パラメーター３　Rate
アルペジオの速さを設定します。

●パラメーター４　Bal

●パラメーター６　EFFECT RTM
（←RTM）の付いたパラメーターをRTMでコントロールするかどうかを設定します。onのときには、ファンクションスイッチやRP01のコントロールペダルを使ってパラメーター１（Color）を切り替えることができます。

■タイプ８　RING（リングモジュレーター）
金属的な音を作り出すリングモジュレーターです。

●パラメーター１　Dly
エフェクト音のディレイタイムを設定します。

●パラメーター２　Mode（Reso）
リングモジュレーターのレゾナンス量を設定します。

●パラメーター３　Rate（←RTM）
変調周波数を設定します。

●パラメーター４　Mix

●パラメーター６　EFFECT RTM

■エフェクトタイプ１～８に共通のパラメーター

●パラメーター５　FUNCTION Mode（G）
ファンクションスイッチの機能を決定するグローバルパラメーターです。各モードについての詳細は21～22ページをご参照ください。

DLY／REV（ディレイ／リバーブ）

ディレイやリバーブを含んだエフェクトモジュールです。パッチ全体の音量を調節する Patch Levelの設定（パッチパラメーター）もこのモジュールで行ないます。

TYPE DLY/REV	1. DELAY	2. HALL	3. ROOM	4. EARLY REFLECTION	5. DLY+REV
Parameter 1	DlyTime 0〜10	RevTime 1〜30			DlyTime 1〜50
Parameter 2	FineTime 0〜99	FineTime 0〜50			DlyMix(←RTM) 0〜100
Parameter 3	FB 0〜10	RevColor(Tone) 0〜10		RevColor(Env) −10〜+10	FB 0〜10
Parameter 4	DlyMix(←RTM) 0〜100	RevMix(←RTM) 0〜100			RevMix 0〜100
Parameter 5	Patch Level(P) 1〜50				
Parameter 6	DLY/REV RTM oF, 0〜100				

■パラメーター１　TYPE（エフェクトタイプ）

DLY／REVエフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の５種類から選択します。

タイプ１　DELAY（ディレイ）
タイプ２　HALL（ホールリバーブ）
タイプ３　ROOM（ルームリバーブ）
タイプ４　EARLY REFLECTION（アーリーリフレクション）
タイプ５　DELAY＋REVERB（直列接続したディレイとリバーブ）

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター１〜４の内容が変化します。

■タイプ１　DELAY（ディレイ）

最高1000msecのディレイタイムが得られる一般的なディレイエフェクトです。

●パラメーター１　DlyTime
ディレイタイムを100ms単位で設定します。

●パラメーター２　FineTime
ディレイタイムを1ms単位で設定します。

●パラメーター３　FB
ディレイのフィードバック量を設定します。

●パラメーター４　DlyMix（← RTM）
エフェクト音のミックス量を設定します。0で原音のみ、100（1.0）でエフェクト音と原音のレベルが等しくなります。

■タイプ２　HALL（ホールリバーブ）

コンサートホールの残響をシミュレートした、暖かみのある響きのリバーブエフェクトです。

●パラメーター１　RevTime
残響の長さ（リバーブタイム）を設定します。

●パラメーター２　FineTime
残響音が鳴り始めるまでの長さ（プリディレイタイム）を設定します。

●パラメーター３　RevColor（Tone）
エフェクト音の高音域をカットします。

●パラメーター４　RevMix（← RTM）
エフェクト音の音量レベルを設定します。

■ タイプ３　ROOM（ルームリバーブ）

部屋の残響をシミュレートした、きらびやかな響きのリバーブエフェクトです。パラメーターの内容は、タイプ２（HALL）と同じです。

■ タイプ４　EARLY REFLECTION（アーリーリフレクション）

主に初期反射音だけで残響効果を得るエフェクトです。パラメーター３の設定でリバース効果が得られます。

●パラメーター１　RevTime

●パラメーター２　FineTime

●パラメーター３　RevColor（Env）
リバーブのエンベロープを設定します。マイナスの方向に設定すると、残響音を逆回転で鳴らしたようなリバースリバーブが得られます。

●パラメーター４　RevMix（← RTM）

■ タイプ５　DELAY＋REVERB（ディレイ＋リバーブ）

ディレイとリバーブが直列に繋がれたエフェクトです。

●パラメーター１　DlyTime
ディレイタイムを10ms単位で設定します。

●パラメーター 2　DlyMix (← RTM)

ディレイ音の音量レベルを設定します。

●パラメーター 3　FB

ディレイのフィードバック量を設定します。

●パラメーター 4　RevMix

リバーブのミックスとタイムを設定します。値が大きくなるほどミックスは大きく、タイムは短くなっていきます。

■タイプ 1 〜 6 に共通のパラメーター

●パラメーター 5　Patch Level (P)

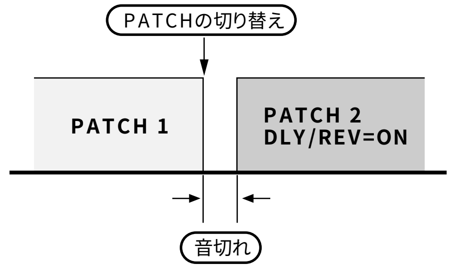
パッチ全体の音量を調節するパッチパラメーターです。

●パラメーター 6　DLY ／ REV RTM

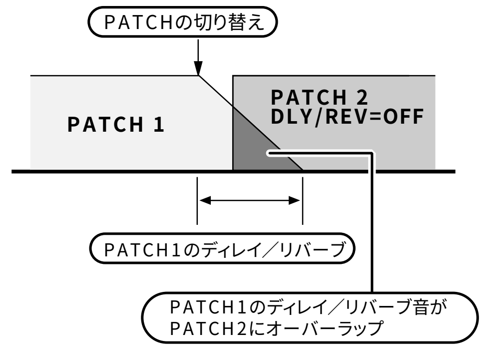
(← RTM) のマークが付いたパラメーターを RTM でコントロールするときの最大値 (最小値) を設定します。oF に設定すると、このモジュールの RTM が無効になります。

HINT　3000B でパッチを切り替える場合、切り替えた先のパッチで DLY/REV モジュールを使用していないときに限り、切り替え前のパッチのディレイ音またはリバーブ音が残ります。

切り替え先のパッチでDLY/REVモジュールがオンのとき



切り替え先のパッチでDLY/REVモジュールがオフのとき



3000B製品仕様

◆エフェクトプログラム	45種類(44エフェクトタイプ＋ZNR)
◆エフェクト最大同時使用数	9(ZNR含む)
◆パッチメモリー	USER　10バンク×4＝40(書き換え、保存可能) PRESET　10バンク×4＝40 合計　80パッチ
◆サンプリング周波数	39.0625kHz
◆A／D変換	20ビット　64倍オーバーサンプリング
◆D／A変換	20ビット　128倍オーバーサンプリング
◆DSP	ZOOMオリジナル　ZFx－2×2
◆インプット	ベースギターインプット　標準モノラルフォーンジャック (定格入力レベル=－20dBm／入力インピーダンス＝500kΩ)
◆アウトプット	ライン／ヘッドフォーン兼用アウトプット　標準ステレオフォーンジャック (最大出力レベル=＋6dBm／出力負荷インピーダンス＝10kΩ以上時)
◆コントロール端子	オプションRP01　接続端子
◆ディスプレイ	2桁7セグメントLEDディスプレイ
◆電源	DC9V　センターマイナス300mA(専用ACアダプター付属)
◆外形寸法	373(W)×200(D)×46(H)mm
◆重量	1.5kg

※0dBm＝0.775Vrms
※製品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

故障かな？ まず、つぎの項目を確認してください

症状	確認	対策
音がでない、非常に小さい	・ACアダプターが正しく接続されて電源がオンされていますか？	「接続しましょう」のページに従って、電源をオンしてください。
	・INPUT端子と楽器、OUTPUT端子とアンプが正しく接続されていますか？	「接続しましょう」のページに従って、接続してください。
	・ご使用のシールドケーブルは正常ですか？	シールドケーブルを交換してみてください。
	・接続されているアンプの電源はオンされていますか？	アンプの電源をオンしてください。
	・楽器やアンプのボリュームは適切ですか？	適切な音量になるように調節してください。
	・入力感度（INPUT ATT）が極端に下がっていませんか？	入力感度を適切な値に調節してください（13ページ参照）。
	・各エフェクトモジュールのLevelパラメーターの設定が小さすぎませんか？	エディットモードに入って（15ページ参照）、各パラメーターの値を適切に調節してください。
	・ミュート状態になっていませんか？	LEDの点滅するフットスイッチを踏んでミュートを解除してください。ファンクションスイッチのモード（22ページ参照）がMUTEモードになっている場合は、ファンクションスイッチを押してミュートを解除してください。
	・マスターボリュームが下がっていませんか？	プレイモードでVALUEノブを回し、適切な音量に調節してください（8ページ）。
	・RP01（オプション）のフットペダルでボリュームが下がっていませんか？	RP01のフットペダルを操作してみてください。
パッチが切り替わらない	・マニュアルモードになっていませんか？	ファンクションスイッチを押して、プレイモードにもどってください。
	・ストア待機状態やオールイニシャライズ待機状態になっていませんか？	STOREキーを押して動作を実行させるか、EDITキーを押して待機状態から抜けてプレイモードにもどってください。
RP01のフットペダルでRTM（ペダルワウ、ペダルピッチシフターを含む）やボリュームRTMの操作ができない。	・RTMの設定をしたパッチが選ばれていますか？	エディットモードで、RTMの設定を行ってください（27ページ）。
	・ペダルワウ、ペダルピッチシフターが行なえるエフェクトタイプが選ばれていますか？	エフェクトタイプとしてPEDAL（WAHモジュール）またはP-PIT（EFFECTモジュール）が選ばれていることを確認してください（43, 49ページ）。
	・エフェクトモニターLEDがオフ（点滅）になっていませんか？	ペダルスイッチを押して、オン（点灯）に切り替えてください。
	・RP01がDELAYモードになっていませんか？	RP01のモード選択スイッチを押して、RTMモードに切り替えてください。
	・3000Bのファンクションスイッチのモードが9. RTMになっていませんか？	ファンクションスイッチのモードが9. RTMのときは、RP01のコントロールペダルはボリュームペダルとして動作します。他のモードに切り替えてください（21～22ページ）。
RP01の踏み込み式スイッチやペダルスイッチを押しても、ペダルワウやペダルピッチシフターのオン／オフが切り替わらない。	・RP01がDELAYモードになっていませんか？	RP01のモード選択スイッチを押して、RTMモードに切り替えてください。
	・ペダルワウ、ペダルピッチシフターが行なえるエフェクトタイプが選ばれていますか？	エフェクトタイプとしてPEDAL（WAHモジュール）またはP-PIT（EFFECTモジュール）が選ばれていることを確認してください（43, 49ページ）。

ZOOM BASS PLAYER 3000B PRESET PATCH LIST

	PATCH 1	PATCH 2	PATCH 3	PATCH 4
BANK 0 DEMO-1	MULTI BASS フィンガーもスラップもＯＫの基本サウンド RTM ready	HARD DRIVE リードに最適な歪み RTM ready	TIGHT SLAP リバーブ付きのタイトなスラップサウンド RTM ready	AVANTGARDE アバンギャルドなシンセベース
BANK 1 DEMO-2	MELODIOUS スローバラードに合うフレットレス風 RTM ready	DUAL COMP 奏法を選ばない分厚いサウンド	CROSSOVER クロスオーバー＆プログレベース用 RTM ready	SWEEP 超絶タッピングも自由自在 RTM ready
BANK 2 AMP	THE TRACER 英国の一世風靡したベースアンプサウンド	ROCK BASS ピック弾きに最適なロックベースサウンド RTM ready	WALK RUN ゴリゴリの低域にバキバキの高域	ACCORDANCE ベースでジミヘン? RTM ready
BANK 3 MULTI EFFECTS	JET POWER バックもソロもこなせるジェットサウンドベース RTM ready	WET-WAH ダブリングの効いたオートワウ RTM ready	PITCH LEAD 5度の加わったヘビーなシンセベース	Maj7 CHORD ハーモニックシンセを使ったサウンド RTM ready
BANK 4 ARTIST	J.P. コーラスをプラスしたフレットレスサウンド	SILLY BEAN 高音タッピング向きのドライブサウンド RTM ready	MALE VOICE 男性ボーカルのようなシンセボイスサウンド RTM ready	POWER CHORD ハイポジションのパワーコードがきまる
BANK 5 CABINET	DETUNE SOLO 爽やかなデチューンの効いたソロサウンド RTM ready	IN THE WATER 海の中でのスラップサウンド? RTM ready	70's DRIVE 歪ませても音ヤセなしハードロック用	PHASE SLAP フュージョン系スラップ
BANK 6 VARIATION	SPACY ハイポジションでのアルペジオが美しい	FANTASY ファズなのになぜか幻想的なサウンド RTM ready	CLASSICAL クラシカルな進行が似合うスイープエフェクト RTM ready	FINGER SLAP 指弾きがスラップに!スティック風サウンド RTM ready
BANK 7 LINE(RHYTHM)	REAL FINGER ライン用シンプルな指弾き用	80's N.Y. SOUND ヌケを重視したライン用リミッター	PICK BASS ライン用ピックベースサウンド	FRETLESS BASS ライン用フレットレスサウンド
BANK 8 LINE(LEAD)	CHORUS SOLO ライン用コーラス付きベースサウンド	PITCH BELL ライン用ベル風リードサウンド	REVERSE ライン用リバース効果が特徴	A-WAH DRIVE ライン用オートワウサウンド
BANK 9 SFX	DANGER ZONE まさにZOOMのSFX RTM ready	PORTAMENT ポルタメントがONになったシンセベース RTM ready	SUPER VIBRATO 強力すぎるビブラート	RING MOD リングモジュレーションSFXサウンド RTM ready

RTM ready オプションのRP01やRTMモードに設定した本体上のFUNCTION スイッチを操作することで音色がダイナミックに変化します。

※ご使用になるベースに合わせて、入力感度（INPUT ATT）と各パッチのノイズリダクション（ZNR）のパラメーターを調整することをおすすめします。
※工場出荷時にはユーザーエリア、プリセットエリア両方に同じパッチが記憶されています。
※工場出荷時のFUNCTION スイッチの機能はHOLD DLY(LONG)に設定されています。

CATCH US IF YOU CAN

株式会社ズーム
〒183-0022　東京都府中市宮西町 2-10-2 ノアビル 1 階　TEL: 042-369-7111　FAX: 042-369-7115

Printed in Japan 3000B-5010